

LA RUEDA DE LAS MAREAS

Por Alexander Weiss

“La rueda de las mareas” es un escenario marino presentado para los Rokea, los tiburones cambiantes de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, que describe la historia y varios lugares submarinos de la costa nordeste de Brasil, y en concreto, Recife. También introduce varios personajes destacados. Si no dispones del suplemento **Rokea**, se añaden reglas rápidas de creación de personajes, aunque si planeas elaborar una Crónica a largo plazo, deberías consultar ese suplemento, o **El Libro de las Razas Cambiantes**, que realiza una introducción de estas criaturas.

HISTORIA

Los sueños de los más antiguos Rokea recuerdan la lenta deriva de los continentes, y la formación del Océano Atlántico. En el espacio oceánico que se abrió entre América y África se formó una amplia planicie abisal, y las aguas tropicales pronto recibieron la visita de los antepasados de los tiburones cambiantes, que se dedicaron a cumplir la voluntad de Mar, sobreviviendo, reproduciéndose y nadando.

Las aguas salvajes no eran pacíficas. En ocasiones algunos de los esbirros de Qyrl alteraban el orden de Mar, y los Rokea actuaban de forma implacable. Sin embargo, poco a poco la zona fue adquiriendo cada vez más importancia para los tiburones, como una zona de tránsito entre los continentes de América y África, y los Rokea establecieron varias Grutas, no sólo para estrechar sus vínculos con el mundo oceánico espiritual, sino para facilitar sus viajes, ayudados por los espíritus de las corrientes. Cerca de la costa del actual Pernambuco establecieron una poderosa Gruta conocida como “La rueda de las mareas”, rodeada por otras Grutas más pequeñas, que constituían un engranaje espiritual que aprovechaba la corriente ecuatorial del sur y comunicarse con otras Grutas del Caribe y de África.

En ocasiones, algunos Rokea, motivados por la curiosidad, remontaban las corrientes dulces de los ríos y establecieron contactos puntuales con otras Razas Cambiantes, y muy especialmente con los Mokolé, los hombres saurio que habitaban en la cuenca del gran río Amazonas. Fue también durante esta época cuando conocieron a otras criaturas que habitaban en tierra firme: los seres humanos.

Hace unos 11.000 años, tribus de cazadores y recolectores se asentaron en la costa de Pernambuco. Se trataba de varios pueblos de cultura tupí-guaraní, principalmente los caetés y tabajaras, que vivían de la caza, la pesca y el cultivo de mandioca y algunas legumbres. En general, los Rokea los vigilaban a distancia, y cuando los humanos se introducían ocasionalmente en sus dominios, con sus pequeñas embarcaciones, los advertían –a veces de forma sangrienta. Como resultado, los indígenas de Pernambuco que vivían en la costa comenzaron a elaborar ceremonias y rituales para apaciguar a los feroces tiburones y disponer de buena pesca.

Actualmente no está del todo claro cómo se estrecharon las relaciones entre los Rokea y los pueblos indígenas, pero en algún momento el contacto entre ambas partes llevó a la formación de un culto de pescadores y la creación de un lugar sagrado en tierra firme dedicado a los espíritus de los tiburones. Es posible incluso que la sangre de los Rokea y los indígenas llegara a mezclarse ocasionalmente, aunque en la actualidad esta relación se considera perdida.

Esta relación entre tiburones y caminantes del polvo se mantuvo durante milenios, y dejó varias leyendas en la larga memoria de los Rokea. Sin embargo, tiempo después surgieron las primeras señales de que el mundo estaba cambiando.

Comenzó con la llegada de nuevas embarcaciones. Los Rokea conocían las pequeñas embarcaciones de los indígenas guaraníes, pero estos barcos eran mucho más grandes y resistentes, dejando estelas de desperdicios pestilentes a su paso. Los tiburones cambiantes se alarmaron, y algunos acudieron curiosos.

Nuevos caminantes del polvo habían llegado del otro lado del océano, pero éstos eran diferentes, envueltos en pieles de metal, con pieles más pálidas, y mucho menos respetuosos con la naturaleza que los guaraníes. Cuando estalló la guerra en la superficie, los Rokea tardaron en descubrir lo que estaba ocurriendo, hasta que los rituales y ceremonias en honor a los espíritus cesaron. Una Rokea llamada

Mirada-Distante (Olhar-Distante) investigó por su cuenta y descubrió aterrorizada que los guaraníes habían sido desplazados, y sus lugares sagrados y de culto profanados.

Mirada-Distante compartió lo que había visto con sus congéneres de “La rueda de las mareas” y en conjunto los Rokea de las aguas brasileñas decidieron apartarse de los caminantes del polvo, centrándose en proteger sus Grutas y las profundidades marinas. En ocasiones atacaban las embarcaciones que se aproximaban demasiado a sus dominios, lo que junto a las catástrofes naturales y los errores humanos convirtieron la zona en un cementerio de navíos.

Para los tiburones, la conquista neerlandesa del nordeste de Brasil en el siglo XVII en principio no supuso grandes cambios, pero de repente, los Rokea fueron conscientes de la llegada de un nuevo tipo de cambiaformas. Un grupo de hombres lobo, llegados con los colonos europeos, no sólo habían purificado y reformado el antiguo lugar sagrado de los guaraníes dedicado a Tiburón, sino que también consiguieron la bendición del espíritu. Tras una larga deliberación, los Rokea decidieron dejar en paz a los hombres lobo y mantenerse al margen de sus asuntos. Por su parte, aunque con el paso del tiempo algunos hombres lobo vislumbraron la presencia de los tiburones cambiantes, sus escasos intentos de aproximación fueron recibidos con indiferencia, cuando no con ferocidad salvaje. Con Guerra de la Rabia o no, ambas Razas Cambiantes han permanecido distanciadas hasta el día de hoy.

La colonia neerlandesa del nordeste de Brasil fue recuperada por los portugueses unas décadas después. Las generaciones de caminantes del polvo nacieron y murieron, Brasil ganó su independencia a principios del siglo XIX, pero salvo algún Rokea especialmente curioso que se aventuraba temporalmente en tierra firme y regresaba, los tiburones cambiantes permanecieron bajo las aguas, vigilando, observando y sobreviviendo. Las embarcaciones humanas eran cada vez más grandes y numerosas, y las aguas costeras se volvían cada vez más turbias y contaminadas a medida que Recife y otras poblaciones costeras crecían. Los asuntos de los humanos eran indiferentes para los Rokea, pero su progresiva expansión agitaba los ánimos de los tiburones. Se produjeron algunos ataques esporádicos y se hundieron algunos barcos que se acercaban demasiado a la ubicación de las Grutas.

Mirada-Distante se convirtió en la líder de “La rueda de las mareas” durante esta época, después de que su predecesor muriera luchando con su Cardumen contra un Kraken. Aunque durante siglos había rechazado a los caminantes del polvo, durante esta época envió algunos exploradores a No Mar. Algunos de estos tiburones se sintieron fascinados por los humanos, pasando cada vez más tiempo entre ellos. Sin embargo, para su horror, algunos descubrieron que un período excesivo lejos de Mar les arrebató la capacidad de cambiar de forma. Se impuso una actitud de cautela, y cada vez eran menos los Rokea que decidían aventurarse en tierra.

En mayo de 1955 se produjo la Masacre de Turna'a, que supuso un punto de inflexión en la historia de los tiburones cambiantes. Mirada-Distante y su Cardumen habían acudido a la reunión de los Rokea, y perecieron en la Herida que se abrió en las aguas. Como resultado, “La rueda de las mareas” quedó temporalmente sin liderazgo, y los Rokea que habitaban las aguas del nordeste de Brasil permanecieron confusos. Los Cardúmenes que vigilaban las Grutas se reunieron, tratando de encontrar una solución, y varios exploradores trajeron noticias de lo que había ocurrido, así como la decisión de rechazar el contacto con No Mar y ordenar a todos los tiburones cambiantes que caminaban en la superficie que regresaran.

Ante la ausencia de liderazgo, varios Rokea habían tratado de encontrar respuestas en tierra, entre los caminantes del polvo, y no todos aceptaron de buen grado la decisión de regresar a Mar. Los líderes de los Cardúmenes compitieron entre ellos, pero finalmente asumió el liderazgo Marea-de-Dientes (Maré-de-Dentes), una Agua Clara y descendiente de Mirada-Distante.

La llegada de Marea-de-Dientes provocó algunas divisiones entre los Rokea, pero los descontentos eran minoría. Entre ellos se encontraban los Entremares, los tiburones que caminaban en tierra, a los que se unieron otros disidentes. Al principio la Guerra de los Entremares no pasó de las tensiones, pero poco a poco fue creciendo en intensidad en las décadas siguientes.

EL PUERTO DE SUAPE

En el año 1974 Eraldo Gueiros, gobernador de Pernambuco, aprobó la construcción de un puerto industrial en Suape, a unos 40 km al sur de Recife, entre la desembocadura de los ríos Ipojuca y Massangana, que originalmente había sido un asentamiento de la tribu indígena de los caetés. La

construcción comenzó en 1977, aunque fue lenta por la dificultad de atraer empresas al complejo industrial que formaba parte del proyecto.

Las desembocaduras de los ríos en la bahía de Suape fueron rellenadas para ser ocupadas por instalaciones portuarias y numerosas industrias, bloqueando el acceso a muchos tiburones que utilizaban la zona para su desove.

Para los Rokea la situación fue todavía peor, ya que el puerto fue construido sobre una de las Grutas que formaban parte de “La rueda de las mareas”. El lugar sagrado de Mar desapareció de repente, y los tiburones cambiantes se encolerizaron. Marea-de-Dientes y su Cardumen comenzaron una mayor beligerancia contra los humanos. Suape se había perdido, y los humanos se habían convertido en una clara amenaza.

LA GUERRA DE LOS ENTREMARES

Desde la década de 1980 los Rokea de “La rueda de las mareas” han comenzado una guerra en dos frentes: Por una parte se dedican a cazar y perseguir a los humanos, convirtiendo la costa de Recife en una de las más peligrosas del mundo debido a los ataques de tiburón, causando decenas de muertes. Ya no sólo tienen en el punto de mira a quienes se atreven a acercarse a las Grutas. Por otra parte, los Rokea que se internaban en tierra firme, los Entremares, también se convirtieron en un objetivo. Marea-de-Dientes los acusó de renegar de Mar y de colaborar con los caminantes del polvo.

De esta manera, el conflicto se ha asentado entre los Rokea de “La rueda de las mareas”. Aunque son minoría, los Entremares han aprendido a mantenerse ocultos y a colaborar entre ellos para hacer frente a sus congéneres, y algunos de ellos también procuran proteger a sus amigos y ocasionales descendientes entre los caminantes del polvo. Los ataques de los tiburones contra humanos y embarcaciones han preocupado a las autoridades brasileñas, y la guerra no parece que vaya a tener fin a corto plazo.

LUGARES DESTACADOS

LA RUEDA DE LAS MAREAS

El fondo de la costa nordeste de Brasil está en gran parte ocupado por la Cuenca Oceánica Brasileña, dividida a su vez en varias subcuencas y fosas, como las de Paraíba y Pernambuco. Frente a las costas de Pernambuco y Alagoas se encuentra un arrecife natural de arena apisonada y coral que discurre paralelo a la costa, y una fosa profunda que los tiburones utilizan como ruta migratoria y donde cazan entre los bajíos, ricos en peces. Esta barrera transcurre a lo largo de unos 135 km, y es uno de los arrecifes más largos del mundo, así como la mayor barrera de coral de Brasil, y la única del Atlántico Sur. Aunque en el litoral brasileño sólo crecen 15 especies de coral de las 650 conocidas, siete son exclusivas del país. Sin embargo, se estima que en los últimos cincuenta años, Brasil ha perdido el 80 % de su arrecife de coral, debido a la extracción abusiva y la contaminación.

Como se ha mencionado, la zona posee un interés especial para los Rokea, debido a la presencia de varias Grutas importantes, que constituyen un puente espiritual entre las costas americanas y africanas, que mediante una serie de corrientes en la Umbral marina comunican un sistema de Grutas que unen amplios espacios espirituales, y entre las cuales los tiburones cambiantes y otras criaturas del mundo del espíritu pueden viajar de forma rápida.

Como es de esperar, las especies de tiburones son numerosas en las aguas tropicales, prosperando en medio de la diversidad ecológica.

Gruta: Una cámara en el fondo de un pozo de coral en la fosa oceánica, rodeado por una espiral calcárea.

Nivel: 5

Tipo: Viaje (La Rueda de las Mareas es una encrucijada Umbral, en la que confluyen diversos espíritus del Kaos, principalmente espíritus de peces migratorios y de corrientes oceánicas).

Tótem: Mantarraya

MANTARRAYA

Coste de Trasfondo: 7

Mantarraya, a veces llamada “Diablo de Mar”, es una poderosa guerrera y una feroz superviviente. No puede soportar a los pescadores y a veces sus hijos guiarán a los Rokea hasta barcos pesqueros y otras amenazas. Aunque pocos Tótems toman partido en la Guerra de los Entremares, Mantarraya se encuentra claramente en contra de los Rokea que dejan el océano y los Cardúmenes que la elijan como el Tótem pueden esperar pasarse mucho tiempo en tierra cazando a los Entremares. Mantarraya es especialmente popular entre los Aguas Turbias.

Rasgos: Mantarraya concede a sus Hijos un punto adicional en Resistencia. También puede conceder 3 puntos de Fuerza de Voluntad por historia, y los Rokea reciben 2 puntos temporales de Renombre Armonía por elegirla.

Prohibición: Mantarraya pide a sus Hijos que detengan las operaciones de pesca, rompiendo redes, matando a los pescadores, o simplemente hundiendo los barcos de pesca.

EL CARDUMEN DE LOS CAZADORES DE LA FOSA

Muchos Rokea merodean por la Rueda de las Mareas, participando conjuntamente en su protección. Sin embargo, cada Gruta tiene asignado un Cardumen encargado de su vigilancia continua. La más poderosa de estas Grutas se encuentra bajo la vigilancia del Cardumen de los Cazadores de la Fosa, dirigidos por la actual líder informal de los Rokea brasileños. Este Cardumen reúne a los Rokea más veteranos de la zona., aunque en ocasiones visitan otras Grutas para enseñar y aconsejar a los jóvenes.

MAREA-DE-DIENTES (MARÉ-DE-DENTES)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Clara

Especie: Tiburón tigre (Galeocerdo Cuvier)

Conducta/Naturaleza: Cazadora/Alfa

Atributos Físicos: Fuerza 4 (7/8/6), Destreza 4 (6/5/7), Resistencia 5 (7/8/7)

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3(0/0/0), Apariencia 2 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 4, Expresión 2, Impulso Primario 5, Intimidación 3, Pelea 4

Técnicas: Liderazgo 4, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con Animales 3

Conocimientos: Enigmas 2, Investigación 3, Rituales 3

Trasfondos: Aliados (Otros Rokea) 4, Rémoras 2

Dones: (1) Dientes de la Piel, Mordisco Asesino, Refrenar, Sentir Amenaza; (2) Engullir, Don de la Narque, Resaca; (3) Consumir Corrupción, Dientes Retorcidos, Embolia; (4) Caza sin Fin, Ciclo de Sobremar, Fauces de Kun; (5) Vía de Agua

Rango: 5 (Mar de Profundidades)

Rabia 8, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 7

Ritos: El Rito de la Herida, Rito de Atravesar la Red, Rito de la Sangre Rokea

Fetiches: Collar de Percebes

Imagen: En forma Squamus, Marea-de-Dientes es una gran hembra de tiburón tigre (Galeocerdo Cuvier), de más de seis metros de largo, de un tono gris azulado y una serie de rayas oscuras en el dorso y los costados, muy difuminadas. La zona ventral es de color blanco. Casi nunca ha adoptado su forma Homínida, pero si se viera obligada a hacerlo, sería una mujer robusta y musculosa de piel de ébano y cerca de 1.80 m de altura.

Consejos de interpretación: Durante mucho tiempo has dado rienda a tu furia, persiguiendo a los enemigos del Mar por los océanos. Proteger la Rueda de las Mareas y a los Rokea es un deber sagrado. Aunque al principio seguiste la actitud cautelosa de tu madre, la pérdida de una Gruta te ha llenado de una feroz determinación. El tiempo de la vigilancia ha terminado; es necesario actuar de forma directa y atacar a cualquier enemigo que constituya una potencial amenaza.

Historia: Marea-de-Dientes es una de las hijas de Mirada-Distante, la anterior guardiana de la Rueda de las Edades. Nació en las costas de Recife, y poco después de sufrir su Primer Cambio se unió a un Cardumen y viajó a la costa africana, y durante las décadas siguientes fue incrementando su

conocimiento en los océanos de todo el mundo. Ella y sus compañeros combatieron a las amenazas de Mar hasta la masacre de Turna'a, cuando regresó a Brasil.

Aunque deseosa de investigar la muerte de su madre y vengarla, Marea-de-Dientes asumió el liderazgo de los Rokea brasileños, dedicándose a proteger la Rueda de las Mareas. Durante un tiempo mantuvo la política de cautela de Mirada-Distante, pero la destrucción de la Gruta de Suape, la llevó a actuar de forma agresiva. Aunque en ocasiones ha atacado a los Entremares, ha centrado sus esfuerzos en los humanos, habiendo fomentado los ataques de tiburón de las últimas décadas en las costas brasileñas.

Pero la sed de sangre de Marea-de-Dientes no se sacia. Su objetivo es destruir el puerto de Suape, y para ello está buscando en las profundidades de Mar, tratando de comunicarse con espíritus de mareas y olas para poder provocar una hecatombe como no se ha visto en décadas.

GUARDIANA-DE-LOS-JÓVENES (GUARDIA-DOS-JOVENS)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Turbia

Especie: Tiburón lamia (*Carcharhinus leucas*)

Conducta/Naturaleza: Protectora/Protectora

Atributos Físicos: Fuerza 3 (6/7/5), Destreza 3 (5/4/6), Resistencia 4 (6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2 (0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 3, Expresión 3, Impulso Primario 4, Intimidación 2, Pelea 3

Técnicas: Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con Animales 4

Conocimientos: Enigmas 3, Investigación 2, Rituales 4

Trasfondos: Aliados (Otros Rokea) 5

Dones: (1) Ayuno, Sangre Extraña, Verdaderas Intenciones, Voz de Mar; (2) Escupir Dientes, Primer Sentimiento, Resaca; (3) Ahogar, Atraer, Sabiduría de Mar; (4) Mar Vivo, Nadar en la Sangre de Bajomar

Rango: 4 (Mar Frío)

Rabia 6, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: Rito de Atravesar la Red, Rito de la Sangre Rokea, Rito de la Sabiduría del Banco de Peces

Imagen: Guardiania-de-los-Jóvenes es una hembra de tiburón lamia (*Carcharhinus leucas*) de cerca de tres metros de largo, ancha y robusta, de color gris claro y zona ventral blanca. Las raras veces que ha adoptado forma Homínida se ha manifestado como una mujer robusta, de ancestros africanos, de ojos oscuros y con mucho de tiburón en ella.

Consejos de interpretación: Para que los Rokea sobrevivan, es necesario que se protejan. La agresividad de Marea-de-Dientes te atemoriza, y prefieres dejarle la lucha a ella. Eres más paciente, y prefieres no tanto atacar como proteger a los tuyos, especialmente a los tiburones jóvenes. No obstante, cuando detectas a un enemigo, observas de forma sigilosa y tus ataques son impredecibles y aterradores.

Historia: Guardiania-de-los-Jóvenes nació hace décadas en el Golfo de Guinea. Fue allí donde la encontró Marea-de-Dientes, que la ayudó a defenderse de unos pescadores atrevidos. Desde entonces la ha acompañado, y la ha ayudado a templar su ferocidad y aconsejado. Al mismo tiempo, Guardiania se ha dedicado a enseñar a los jóvenes Rokea, mostrándose como una madre protectora.

Desde que se asentaron en la Rueda de las Mareas, Guardiania-de-los-Jóvenes ha tenido descendencia, y varios jóvenes tiburones lamia de Brasil son descendientes suyos. Su intención es que los Rokea curen las heridas de la Masacre de Turna'a, y no está tan interesada en cazar a los humanos, a los que considera demasiado peligrosos.

GOLPEADOR SANGRIENTO (BATEADOR SANGRENTO)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Clara

Especie: Tiburón zorro (*Alopias vulpinus*)

Conducta/Naturaleza: Superviviente/Vividor

Atributos Físicos: Fuerza 3 (6/7/5), Destreza 5 (7/6/8), Resistencia 4 (6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 1 (0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 4, Impulso Primario 3, Intimidación 2, Pelea 4

Técnicas: Liderazgo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Enigmas 2, Investigación 2, Rituales 3

Trasfondos: Aliados (Otros Rokea) 2, Rémoras 2

Dones: (1) Ataque Invisible, Sentidos Incrementados, Sentir Amenaza; (2) Bendición de No Mar, Piel de Shagreen, Resaca; (3) Huesos de Tiburón, Miedo del Cardumen

Rango: 3 (Mar Abierto)

Rabia 6, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: Rito de Atravesar la Red

Imagen: Golpeador Sangriento es un tiburón zorro de unos cuatro metros de longitud, con un cuerpo esbelto y una cabeza ancha, de color gris plomizo y la zona ventral blanca. Su aleta caudal es muy alargada, como es característica en su especie. En su forma Homínida, Golpeador es un hombre pálido y escuálido, de miembros alargados, y extraña mirada sin emociones.

Consejos de interpretación: Disfrutas con tu naturaleza. Durante mucho tiempo has viajado por los océanos del mundo, explorando y fascinándote con todo lo que te encuentras y enfrentando desafíos. Los humanos te molestan porque sólo ocasionan problemas y contaminan tu hogar. Te encanta derribar a los surfistas y nadadores golpeando con tu cola.

Historia: Golpeador Sangriento nació hace décadas en la costa de Portugal. Sufrió el Primer Cambio después de ser atrapado en unas redes, y la furia y el miedo le permitieron liberarse. Desde entonces vagó por las profundidades del océano, viajando entre ambos lados del Atlántico. Fue en uno de sus viajes cuando conoció a Marea-de-Dientes, y desde entonces la ha acompañado. Le gusta atacar a los humanos, divirtiéndose con el horror que despierta en ellos, aunque cuando se encuentra de buenas, suele dejarlos huir, quizás con un mordisco de recuerdo...o dos.

A Golpeador Sangriento le gusta patrullar las Grutas de la Rueda de las Mareas, y a medida que los humanos desarrollan métodos para enfrentarse a los ataques de los tiburones, le gusta pensar en formas de superar sus defensas. En los últimos tiempos cada vez se muestra más curioso hacia los humanos, que a veces se comportan de forma entretenida. Pero si comienza a aburrirse, entonces puede volverse muy peligroso.

ESPUMA-AZUL-DE-MAR

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Turbia

Especie: Tiburón azul (Prionace glauca)

Conducta/Naturaleza: Protectora/Visionaria

Atributos Físicos: Fuerza 3 (6/7/5), Destreza 4 (6/5/7), Resistencia 4 (6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2 (0/0/0), Apariencia 2 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 2, Esquivar 3, Expresión 2, Impulso Primario 3, Pelea

3

Técnicas: Liderazgo 2, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 1

Conocimientos: Enigmas 1, Rituales 3

Trasfondos: Aliados (Otros Rokea) 3

Dones: (1) Mordisco Asesino, Romper Mar, Verdaderas Intenciones; (2) Aguas Agitadas, Primer Sentimiento, Resaca; (3) Atraer, Sabiduría de Mar

Rango: 3 (Mar Abierto)

Rabia 5, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: Rito de Atravesar la Red, Rito de la Caza, Rito de Nadar Solo

Imagen: Espuma-Azul-de-Mar es una hembra de tiburón azul (Prionace glauca) de cerca de tres metros, con cuerpo estilizado y alargado, con un hocico largo y cónico y ojos grandes. El color de su cuerpo es azul brillante e intenso, con la punta de las aletas oscuras y su zona ventral blanca. En forma

Homínida es una mujer de piel oscura, ojos negros y larga melena negra. En comparación con otros Rokea, su forma humana no llama la atención con rasgos demasiado toscos o inhumanos.

Consejos de interpretación: Proteges la Rueda de las Mareas, pero no estás del todo de acuerdo con el rechazo completo a los humanos. Te haces preguntas y crees que sabiendo más de No Mar podrías encontrar la respuesta. Los humanos son criaturas caprichosas y extrañas, pero debe haber motivaciones para sus actos. Eso no te impide ayudar a tus compañeros cuando alguno de ellos se acerca demasiado a una Gruta, pero a veces por la noche, te acercas a las playas y observas, con cuidado.

Historia: Espuma-Azul-de-Mar es la más joven del Cardumen de los Cazadores de la Fosa. Nació en las costas brasileñas, cerca del archipiélago de Fernando Noronha, y sufrió el Primer Cambio al encontrarse frente a frente con una niña asustada que se estaba bañando en la playa. Nadó sola durante un tiempo hasta que la destrucción de la Gruta de Porto Suape la llevó a unirse a Marea-de-Dientes y otros Rokea. No es tan impulsiva como sus compañeros, y suele atraer a sus presas de forma más astuta y no se precipita con tanta frecuencia.

En los últimos tiempos siente cada vez más curiosidad sobre los humanos, al mismo tiempo que también ha decidido buscar un compañero para aparearse y aprender de la experiencia de ser madre.

BUSCA-EN-LAS PROFUNDIDADES (PESQUISA-NAS-PROFUNDIDADES)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Oscura

Especie: Tiburón oceánico (*Carcharhinus longimanus*)

Conducta/Naturaleza: Visionario/Superviviente

Atributos Físicos: Fuerza 3 (6/7/5), Destreza 4 (6/5/7), Resistencia 5 (7/8/7)

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2 (0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Impulso Primario 3, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Trasfondos: Aliados 3 (Otros Rokea), Rémoras 2

Dones: (1) Ayuno, Enfriar, Sangre en las Profundidades, Sentir Amenaza; (2) Chillido Desgarrador, Entrar en el Alma de Mar, Voz de las Profundidades; (3) Sin Sangre, Visión de Sonda

Rango: 3 (Mar Abierto)

Rabia 5, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 5

Ritos: Rito de la Sabiduría del Banco de Peces, Rito de la Forma de Hombre, Rito de la Caza, Rito de Atravesar la Red, Rito de la Sangre Rokea, Rito de Purificación

Fetiche: Cicatriz Fetiche (Le proporciona el uso del Don: Feliz Ignorancia).

Imagen: Busca-en-las-Profundidades es un macho de tiburón oceánico (*Carcharhinus longimanus*) de unos dos metros de longitud, de color café, la zona ventral blanca y largas aletas con puntas blancas. Tiene una gran cicatriz en la zona caudal, que no es producto de un enfrentamiento, sino que es una marca de un Fetiche. En forma Homínida es un hombre delgado, de piel color café, ojos pequeños y largo cabello. Sus manos y sus pies son más pálidos que el resto del cuerpo.

Consejos de interpretación: Busca-en-las-Profundidades siempre ha mostrado una gran curiosidad, que en ocasiones le ha permitido superar su temor hacia los adversarios peligrosos. La mayor parte del tiempo se muestra paciente e impávido, para atacar con precisión cuando ha descubierto las debilidades de sus presas y retirarse de inmediato. También procura ocultar sus dudas bajo un aura de enigmática sabiduría, tratando de justificar su indecisión como la planificación de un ataque. En cualquier caso, siempre muestra una actitud de depredador silencioso y a la espera.

Historia: Nacido en una noche sin luna cerca de una isla del Mar Caribe, Busca-en-las-Profundidades casi fue devorado por una orca, manifestando su Primer Cambio, lo que le permitió salvarse huyendo a tierra. Desde entonces ha actuado de forma cautelosa y precavida. A menudo nada solo, investigando los misterios de Mar, y su gran conocimiento llevó a Marea-de-Dientes a reclutarlo para su Cardumen. Tras pensarlo detenidamente, Busca-en-las-Profundidades aceptó, considerando que la poderosa Agua Clara y sus compañeros podrían protegerlo.

Frente a la impulsividad de Marea-de-Dientes, Busca-en-las-Profundidades es la voz serena de los Cazadores de la Fosa, aunque casi siempre termina apoyando las decisiones de la líder. Otros Rokea lo

consideran un sabio, aunque ni de lejos lo es tanto como parece. Aún así, con tiempo, es un hábil estratega y planificador.

De vez en cuando, Busca-en-las-Profundidades nada solo, tanto para investigar los misterios de Mar como para obtener información valiosa para su Cardumen, especialmente sobre los movimientos y actividades de los humanos.

OTRAS GRUTAS

La Gruta que custodian los Cazadores de la Fosa es la más poderosa de la Rueda de las Mareas; sin embargo, existen otras a lo largo de la costa brasileña; como se ha mencionado, la Gruta de Suape ya no existe tras la construcción del puerto en la década de 1970. Las Grutas que quedan se encuentran en el archipiélago de Fernando de Noronha (Nivel Tres), en una fosa abisal al este de Recife (Nivel Dos) y en los arrecifes de Maragogi (Nivel Tres). Cada una de estas Grutas están interconectadas con la Gruta de la Rueda de las Mareas, que de alguna forma constituye el “eje” de la misma, y cada una está protegida por su propio Cardumen. Otros Rokea van y vienen, colaborando en su protección y compartiendo información y conocimientos.

*Aunque resulta difícil establecer un dato fiable, se estima que en cualquier momento dado la costa brasileña es recorrida por unos ochenta Rokea, de diferentes Auspicios y especies, aunque los Aguas Turbias y los tiburones lamia (*Carcharhinus leucas*) son los más numerosos.*

RECIFE

Recife o también “O Recife” es la capital del estado brasileño de Pernambuco, con una población estimada de 1.700.000 habitantes, y una región metropolitana de unos cuatro millones. Se encuentra situada sobre una llanura aluvial, con islas, penínsulas y manglares, recorrida por seis ríos, lo que ha llevado a la construcción de numerosos canales y puentes que han dado a la ciudad el sobrenombre de “Venecia brasileña” y también “Florenxia de los trópicos.”

Actualmente Recife en unas de las principales ciudades comerciales, turísticas, culturales y tecnológicas de Brasil, donde se encuentran las sedes de grandes empresas públicas y privadas, además del mayor parque tecnológico del país. El centro histórico, a pesar de las demoliciones y reconstrucciones, muestra un impresionante patrimonio barroco.

Recife es también el principal destino de los Rokea Entremares de Brasil. La ciudad les proporciona muchos lugares en los que esconderse, y sus numerosos canales y sistema de alcantarillado conforman un magnífico laberinto artificial en conexión con el mar donde pueden despistar la persecución de sus enemigos de Mar. De hecho, tras varios encuentros sangrientos en las últimas décadas, los Entremares de Recife han reaccionado y comenzado a organizarse, respondiendo con sangre a las incursiones de sus congéneres y vendiendo caras sus vidas. En los últimos años la situación ha derivado a una tensa calma, y la violencia se ha reducido, con los Entremares atrincherados en la ciudad y sus alrededores, vigilando los movimientos de sus adversarios.

Se desconoce cuántos Entremares se encuentran en Recife, aunque debido a su aislamiento y discreción es difícil decirlo. Las estimaciones más optimistas indican que entre unos diez y quince frecuentan regularmente la ciudad. Algunos Rokea también visitan la superficie en secreto, procurando evitar iras indeseadas. Como resultado, en las últimas décadas han nacido algunos humanos que llevan sangre de tiburón en sus venas.

INCIDENTES CON LOS TIBURONES

La mayor parte de las playas de la ciudad están protegidas por una barrera de arrecifes, y las autoridades no recomiendan bañarse más allá de los arrecifes para evitar los ataques de los tiburones. Desde comienzos de la década de 1990, Recife comenzó a registrar numerosos ataques de tiburones en sus playas, especialmente en Boa Viagem, convirtiendo la costa de Recife en el lugar del mundo con mayor concentración de ataques de tiburón y muertes derivadas. La mayoría de los ataques fueron causados por tiburones lamia y tiburones tigre. En 1995 el gobierno de Pernambuco prohibió la práctica del surf y deportes náuticos en la costa de Recife, y tomó medidas para incrementar la seguridad de la

zona. En principio, desde el año 2013 no ha vuelto a producirse ninguna muerte...aunque en el Mundo de Tinieblas no es así.

Se cree que la causa de estos ataques se debe a la construcción del puerto de Suape, que destruyó manglares y desvió el curso de los ríos, en un lugar que los tiburones utilizaban para reproducirse y alimentarse. Muchas hembras de tiburón se vieron forzadas a emigrar hacia el norte, hacia las playas de Recife, donde encontraron la desembocadura del río Jaboatao y abundantes desechos orgánicos procedentes del tráfico marítimo.

Por otra parte, las corrientes dirigen a los tiburones hacia la playa de Boa Viagem, donde a un kilómetro se encuentra un canal profundo donde habita una gran concentración de peces y rayas, alimento habitual de los tiburones. De esta manera, muchos tiburones permanecen mucho tiempo cerca de las playas de Recife, con gran riesgo de contacto con los humanos.

Los Rokea están furiosos por la destrucción de la Gruta de Suape, debido a la construcción del puerto, y no todos los ataques de tiburón se deben a ejemplares mundanos. Algunos Rokea incluso van más allá, dedicándose a hundir algunas embarcaciones o adentrándose en ocasiones en los canales de la ciudad para causar daños en las instalaciones portuarias.

HENRIQUE LIMA, NADADOR-DEL-LABERINTO (NADADOR-DO-LABIRINTO)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Oscura

Especie: Tiburón lamia (Carcharhinus leucas)

Conducta/Naturaleza: Confabulador/Arquitecto

Atributos Físicos: Fuerza 4 (6/7/8/6), Destreza 3 (4/5/4/6), Resistencia 4 (6/6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 3 (1/0/0/0), Apariencia 3 (1/0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Callejeo 2, Empatía 2, Esquivar 2, Expresión 2, Impulso Primario 3, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 1, Sigilo 3, Supervivencia 2

Conocimientos: Ciencias 1, Informática 1, Lingüística 1 (portugués), Política 1, Rituales 3

Trasfondos: Aliados 2 (Otros Rokea), Recursos 1, Rémoras 3

Dones: (1) Ojo Nublado, Enfriar, Sentir Amenaza, Señal Silenciosa; (2) Aguas Agitadas, Bendición de No Mar, Chillido Desgarrador, Engullir, Entrar en el Alma de No Mar; (3) Nadar a través del Banco de Peces, Sin Sangre; (4) Onda de Choque

Rango: 4 (Mar Frío)

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 7

Ritos: Rito de Atravesar la Red, Rito de la Sangre Rokea, Rito de la Distante Voz de Mar

Fetiches: Ninguno.

Imagen: Nadador-del-Laberinto es un macho de tiburón lamia (Carcharhinus leucas) de unos dos metros y medio, de un color gris oscuro que destaca sobre el blanco de su zona ventral. Tiene algunas cicatrices pálidas en el pecho debido al enfrentamiento con otros Rokea. En forma Homínida es un hombre de piel oscura, de entre treinta y cuarenta años, con muy poco vello y cabello cortado corto. A menudo cubre sus pequeños ojos negros con unas gafas oscuras y viste con ropa informal. Nunca se separa de un pequeño puñal, y a menudo se muestra vigilante y camina con cuidado, atento a posibles emboscadas.

Consejos de interpretación: No Mar es un mundo lleno de maravillas desconocidas. Para ti se ha convertido en un segundo hogar. Consideras que los humanos son estúpidos, pero hay potencial en ellos si saben escuchar. Te muestras ligeramente paranoico y siempre tienes en mente una vía de escape, si aparecen otros Rokea decididos a acabar contigo. Cuando te relajas con otras personas, eres una persona muy jovial, a quien le gusta compartir lo que sabe con otros Entremares. En Recife, muchos de ellos te deben la vida.

Historia: Nadador-del-Laberinto nació en las aguas que rodean la Rueda de las Mareas. Desde que era pequeño sintió una gran curiosidad por los humanos, y sufrió su Primer Cambio en las playas de Recife, tras chocar accidentalmente con un surfista. Se unió a los Rokea de Brasil y poco tiempo después

se convirtió en uno de los exploradores enviados por Mirada-Distante, la líder de los tiburones cambiantes del país.

Ante Nadador-del-Laberinto se abrió un mundo nuevo y fascinante, que picó su curiosidad. Más allá de conseguir información para los suyos, aprendió muchas cosas interesantes. Cuando los Rokea decidieron rechazar No Mar tras la Masacre de Turna'a, Nadador-del-Laberinto y otros se negaron a obedecer y se ocultaron en el laberinto de cemento y asfalto.

No fue fácil. Al poco tiempo varios de los compañeros de Nadador-del-Laberinto descubrieron que el precio de rechazar No Mar era perder la capacidad de cambiar de forma. No podían dar la espalda al lugar en que habían nacido tan a la ligera. Cuando los Rokea vinieron a por ellos, se convirtieron en presa fácil.

Pero Nadador-del-Laberinto consiguió sobrevivir gracias a su ingenio. Adoptó el nombre y la identidad humana de Henrique Lima, y consiguió un trabajo en el puerto de Recife. En las décadas siguientes sobrevivió a varios encuentros con los Rokea y llegó a conocer el laberinto de canales y ríos como la palma de su mano, además de desarrollar varios trucos para ocultarse. Con el tiempo encontró compañía en otros Entremares a los que enseñó a sobrevivir como había hecho él, y a pesar de sufrir varias pérdidas, al final consiguieron organizarse y resistir. Actualmente, ya no es tan fácil atraparlos, aunque Nadador-del-Laberinto prefiere evitar los enfrentamientos directos.

Siendo el más viejo y el líder informal de los Entremares de Recife, Nadador-del-Laberinto está satisfecho con lo que ha conseguido. Con el tiempo también ha observado a otros cambiaformas que habitan la ciudad, aunque procura evitarlos. Aún así, conoce algunos de sus lugares sagrados y donde se reúnen. Teme a Marea-de-Dientes y a los Rokea del océano, y dispone de algunos contactos y espías que le permiten anticiparse a sus movimientos. Sabe que Marea-de-Dientes está buscando el poder de Mar y le preocupa el daño que podría causarle a él o a la ciudad que es su hogar. Además, a lo largo de los años, con su identidad humana, Nadador-del-Laberinto tiene varios hijos que mantiene en secreto, y si alguien los amenazara los defendería de forma feroz e implacable.

ARCHIPIÉLAGO DE FERNANDO DE NORONHA

El archipiélago de Fernando de Noronha es un archipiélago volcánico en el estado de Pernambuco, a unos 545 km de Recife. Está formado por 21 islas de las que sólo está habitada la mayor de ellas, Fernando de Noronha. Las demás han sido declaradas parque nacional marino por el gobierno de Brasil, y por lo tanto, está prohibida la presencia humana en ellas, salvo para fines de investigación científica. En el año 2001, el archipiélago fue declarado Patrimonio de la Humanidad.

Las playas de Fernando de Noronha se promocionan para el turismo. Las islas también disponen de fauna endémica y las visitas son controladas. Sin embargo, a pesar de ser un parque nacional, gran parte de su ecosistema terrestre ha sido destruido, y la mayor parte del bosque original ha sido cortado.

Aunque los ataques de tiburón no son tan frecuentes como en Recife, existen advertencias de peligro y se aconseja no alejarse de las playas ni bañarse solo, especialmente cuando las aguas se encuentran turbias.

En Fernando de Noronha se encuentra la Gruta de las Raíces de Piedra, vigilada por un Cardumen de Rokea, las Aguas Brillantes. Los tiburones cambiantes no se muestran tan agresivos como en otros lugares, y su presencia basta para desanimar a los humanos que se acercan demasiado a sus territorios, aunque el aumento del turismo de buceo les resulta cada vez más incómodo.

Gruta: Una cámara en el fondo de una cueva submarina en la costa oeste de Fernando de Noronha.

Nivel: 4

Tipo: Fertilidad

Tótem: Delfín

DELFIN

Coste de Trasfondo: 4

Juguetón y grácil en el océano, pero letal cuando es necesario, Delfín defiende los mares y actúa como su guardián. Los accidentes marítimos lo entristecen y lo asustan. Espera que los Rokea que le

siguen sean vigilantes y razonables, pero también que detengan cualquier destrucción ambiental cuando puedan.

[Nota: En la cultura popular del mar suele decirse que delfines y tiburones son enemigos mortales, y que si ves delfines nadando, estás a salvo de los tiburones. Esto es una gran exageración. Los delfines salvajes protegen a sus crías (y a sí mismos) de los tiburones, pero no existe ninguna antipatía natural entre Delfín y la Prole de Kun].

Rasgos: Delfín proporciona a sus Cardúmenes +3 en Empatía y 2 puntos en Carisma, pues cree que a menudo es necesario actuar sobre las olas para detener la destrucción de Mar. Cada miembro del Cardumen que sirve a Delfín gana un punto temporal de Armonía cuando es elegido como Tótem.

Prohibición: Los Hijos de Delfín deben tratar activamente de impedir la caza de mamíferos marinos y detener la contaminación del mar. La mayoría de los Rokea ya lo hacen de todas formas, pero Delfín pide algo más de esfuerzo de sus Hijos, y a menudo llamará su atención sobre la presencia de barcos balleneros.

MUERDE-LAS-OLAS (MORDE-AS-ONDAS)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Turbia

Especie: Tiburón de arrecife del Caribe (*Carcharhinus perezi*)

Conducta/Naturaleza: Superviviente/Juez

Atributos Físicos: Fuerza 3 (5/6/7/5), Destreza 4 (5/6/5/7), Resistencia 4 (6/6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3 (1/0/0/0), Apariencia 2 (0/0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Empatía 2, Expresión 2, Impulso Primario 4, Intimidación 3, Pelea 4

Técnicas: Liderazgo 3, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Investigación 2, Lingüística 1 (portugués), Rituales 2

Trasfondos: Aliados 3 (Otros Rokea), Rémoras 3

Dones: (1) Rey Pez, Sangre Extraña, Sentir Amenaza, Voz de Mar; (2) Aguas Extrañas, Carne Envenenada, Conocer Mente de Sobremar; (3) Ahogar, Huesos de Tiburón, Vista de Sonda; (4) Cazador Paciente, Mar Vivo

Rango: 4 (Mar Frío)

Rabia 5, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: Rito de Atravesar la Red, Rito de la Sangre Rokea, Rito del Talismán Dedicado

Fetiches: Caracola de las corrientes (Nivel Tres, Gnosis 5) (Se trata de un Fetiché que tiene vinculado un espíritu de corrientes, y le permite manipular la velocidad e intensidad de las corrientes marinas que rodean al Rokea, incrementando su velocidad o reduciendo la velocidad de sus enemigos. En mecánica de juego por cada éxito en la tirada de activación puede sumar o restar éxitos en las tiradas relacionadas con la velocidad de movimiento bajo el agua, como persecuciones, natación, etc.).

Imagen: Muerde-las-Olas es una hembra de tiburón de arrecife del Caribe (*Carcharhinus perezi*) de unos dos metros y medio de longitud. Su cuerpo es largo y esbelto, con un hocico corto, chato y redondeado. Su cuerpo es de un color gris azulado y su zona ventral pálida. En forma humana es una mujer morena y delgada, de piel bronceada, ojos negros con un brillo dorado y cabello rizado y negro.

Consejos de Interpretación: Eres precavida y sabes que la supervivencia a largo plazo depende de no actuar precipitadamente. Sin embargo, estarías más contenta si los humanos no se acercaran tanto. Cada vez vienen más, por lo que es necesario tomar medidas. Eres partidaria de utilizar el respeto y el miedo, pero si eso no es suficiente, no tendrás ningún problema en utilizar tus dientes.

Historia: Muerde-las-Olas nació como una hembra de tiburón de arrecife en las aguas caribeñas. Una tormenta tropical la arrojó contra la costa de Fernando de Noronha, donde sufrió su Primer Cambio y quedó inconsciente. Al despertar unos humanos la encontraron. Permaneció indecisa y confusa durante unas horas mientras la atendían, pero finalmente escapó y regresó al mar.

Durante un tiempo fue una Entremares, hasta que tras la Masacre de Turna'a regresó por completo a las aguas. Conoce a los humanos y sus motivos mejor que otros Rokea, aunque no siente necesidad de caminar por tierra firme. Con el paso de los años asumió el liderazgo del Cardumen de las

Aguas Brillantes, que reside en las aguas que rodean Fernando de Noronha, y ha actuado para mantener la Gruta de las Raíces de Piedra oculta, al mismo tiempo que ha procurado mantener a los humanos alejados, aunque con el paso del tiempo, vienen más. Sin embargo, es consciente de que algunos humanos se muestran respetuosos con el ambiente marino, por lo que suele mostrarse paciente con ellos.

MARAGOGI

Maragogi es una localidad turística situada en el estado brasileño de Alagoas, a unos 130 km de Recife, de largas playas y costa llena de manglares. Los arrecifes de coral y los bancos de arena en el mar han creado una laguna de aguas poco profundas que constituye una piscina natural. El litoral forma parte de una zona protegida, rica en flora y fauna.

Actualmente Maragogi se ha convertido en un importante centro turístico, y sus playas constituyen uno de sus principales atractivos, practicándose además deportes náuticos. Aunque los tiburones están presentes en sus aguas, especialmente más allá de los arrecifes, los ataques no son tan frecuentes como en las playas de Recife.

Un Cardumen de Rokea, los Acechadores del Océano, vigila una Gruta cerca del litoral, la Gruta del Abismo del Tiburón. Al encontrarse en mar abierto, los humanos no son tan problemáticos, pero la basura arrastrada por las corrientes, el tráfico de embarcaciones y sobre todo, la pesca de tiburones de la Parentela, está causando intranquilidad entre los Rokea, que de vez en cuando hacen desaparecer a algún humano como represalia.

Gruta: Un pozo submarino que se extiende en una sima abisal a unos kilómetros de la costa.

Nivel: 3

Tipo: Fuerza

Tótem: Tiburón

TIBURÓN

Coste de Trasfondo: 6

Seguramente el Tótem más habitual entre los Cardúmenes de Rokea, Tiburón es el padre espiritual de todos los Rokea y personifica sus mejores (y peores) cualidades. Es rápido, silencioso y mortal, y no pide ningún vínculo emocional a sus Hijos. Sólo les pide que sigan su naturaleza como depredadores, y eso significa seguir la Ley Rokea religiosamente.

Rasgos: Tiburón concede a sus Hijos un punto adicional de Fuerza, +2 en Sigilo al Cardumen y dos dados adicionales de daño de mordisco. Además, cada miembro del Cardumen gana 2 puntos temporales en Renombre de Armonía.

Prohibición: Los Hijos de Tiburón nunca pueden disfrutar o sentir pena matando, y se espera que no den tregua.

FAUCES-DE-ENGAÑO (FAUCES-DE-ENGANO)

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Turbia

Especie: Tiburón martillo gigante (Sphyrna mokarran)

Conducta/Naturaleza: Perverso/Confabulador

Atributos Físicos: Fuerza 4 (6/7/8/6), Destreza 4 (5/6/5/7), Resistencia 4 (6/6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3 (0/0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 3, Impulso Primario 4, Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 2

Técnicas: Liderazgo 2, Sigilo 3, Supervivencia 3

Conocimientos: Investigar 2, Lingüística 1 (portugués), Rituales 2

Trasfondos: Aliados 4 (Otros Rokea)

Dones: (1) Mordisco Asesino, Sangre Extraña, Sentir Amenaza; (2) Carne Envenenada, Engullir, Profundidades Aplastantes; (3) Ahogar, Atraer

Rango: 3 (Mar Abierto)

Rabia 7, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: Rito de Atravesar la Red

Fetiches: Ninguno

Imagen: Fauces-de-Engaño es un macho de tiburón martillo gigante (*Sphyrna mokarran*) de casi cinco metros. Como todos los tiburones martillo tiene su característica cabeza aplastada en forma de T. Es completamente negro en la parte superior, y de color gris blanquecino en la zona ventral. Cuando adopta la forma Homínida es un hombre alto y robusto, de casi dos metros y piel oscura. No es muy atractivo, con rasgos toscos y algo brutales, y una inquietante mirada taimada, como si estuviera maquinando algo. En el pecho tiene una larga cicatriz, manifiesta en todas sus formas.

Consejos de Interpretación: Detestas a los humanos, pero sabes que un enfrentamiento total con ellos no es aconsejable. Procuras mantenerlos alejados de la Gruta y de otros tiburones, y disfrutas especialmente imaginando trampas y trucos para despistarlos o acabar con ellos, sin que ningún tiburón sea responsabilizado por ello.

Historia: Fauces-de-Engaño nació como un macho de tiburón martillo gigante en las aguas del Golfo de Guinea. Sufrió el Primer Cambio tras ser perseguido por un tiburón más grande, y que lo acorraló cerca de una playa. Salió corriendo en forma humana, y asustado, se tambaleó de regreso al agua, donde adquirió una forma de tiburón más grande y feroz que le permitió deshacerse de su adversario.

Poco después se encontró con unos humanos. Lo hirieron con un arpón en el vientre, y se hizo el muerto, esperando que se acercaran para acabar con ellos. Desde entonces, los caminantes del polvo despiertan en él curiosidad y rechazo a partes iguales. Se divierte observándolos y atrayéndolos, en ocasiones utilizando su forma Homínida para fingirse en apuros y devorarlos cuando están cerca.

Ahora vigila con su Cardumen la Gruta del Abismo del Tiburón. Aunque en ocasiones ha atacado a buceadores y embarcaciones para evitar que descubrieran la Gruta, disfruta más actuando de forma sibilina. Como su tótem no aprueba estas “diversiones”, suele dejar a sus víctimas a merced de sus compañeros y cuando decide asestar el golpe mortal, lo hace de forma rápida e implacable.

PUERTO DE SUAPE

El Complejo Industrial Portuario Gobernador Eraldo Gueiros, más conocido como Puerto de Suape, se encuentra en la región metropolitana de Recife, a unos 40 km del centro de la ciudad, y es el mayor puerto público del nordeste de Brasil. Su construcción comenzó en el año 1974, por orden del gobernador Eraldo Gueiros y el 7 de noviembre de 1978 fue creada la empresa Suape –Complexo Industrial Portuario Gobernador Eraldo Gueiros para su administración.

Tiene una profundidad de 15.5 m en el puerto interno, y hasta 20 m en el puerto externo. El petróleo y sus derivados son la mercancía con mayor tráfico, seguidos de las exportaciones de automóviles, contenedores, hierro, soja y azúcar.

Además de ser un puerto marítimo y un centro industrial, también alberga la refinería Abreu e Lima y el astillero Atlántico Sul. También se encuentra cerca de una reserva natural. La construcción del puerto alteró el ambiente de los tiburones que habitaban las aguas cercanas, que se vieron forzados a trasladarse al norte, hacia las playas de Recife.

Para los Rokea, la construcción del puerto también significó la destrucción de una de sus Grutas, que prácticamente desapareció de la noche a la mañana. El Cardumen que se encargaba de su vigilancia dejó de contactar con sus compañeros y los Rokea que acudieron se encontraron con varios pilares de cemento y el lugar completamente desconocido.

La corporación Pentex International se había mostrado interesada en la construcción del puerto de Suape, y primero de forma indirecta, mediante inversiones financieras, y posteriormente mediante la acción directa de sus subsidiarias, consiguió infiltrar su influencia en el lugar. Actualmente Pentex controla la Refinería Abreu e Lima, y también se encarga de la seguridad del puerto. La Gruta Rokea, una vez localizada, fue corrompida y convertida en un Pozo del Wyrn, que se ha convertido en un criadero de Perdicionas.

Las subsidiarias Arduus Enterprises, Consolidex Worldwide, Endron International y Rainbow Incorporated, tienen vínculos económicos con el puerto de Suape, pero la creciente importancia del lugar ha animado a otras subsidiarias de la corporación a participar en la inversión.

Actualmente los Rokea procuran permanecer apartados. Algún Cardumen ha realizado alguna incursión en el lugar, pero la presencia de las Perdiciones, y las medidas de seguridad de Pentex, que de alguna forma parece ser consciente de la presencia de los tiburones cambiantes, han mantenido a los Rokea alejados, mientras planean una alternativa.

Pedro Roberto Pereira, el actual director de seguridad de Suape, ha actualizado los equipos de defensa de Suape, con varios Primeros Equipos de Pentex a su disposición, así como varias medidas tecnológicas avanzadas, no sólo para la vigilancia mundana, sino también para amenazas sobrenaturales. Dispone de un arsenal de munición especial para los cambiaformas, y tras varios enfrentamientos con los Rokea, dispone de aparatos de defensa especiales para alterar sus sentidos con ondas electromagnéticas y lanzar descargas eléctricas en el agua, especialmente cerca de puntos sensibles o estratégicos, provocando que más de un tiburón se lleve una desagradable sorpresa. Y en casos extremos, siempre puede recurrir a Comehombres.

Gruta del Limo Verde: Un pozo de desechos dentro de una nave industrial de Pentex que comunica con el mar.

Nivel: 2

Tipo: Guerra

Tótem: Tiburón Verde

TIBURÓN VERDE

Coste de Trasfondo: 5

La Gruta de Suape se encontraba bajo la protección de un espíritu de Tiburón. El lugar fue profanado y el espíritu protector corrompido hasta hacerlo irreconocible. Tiburón Verde es una bestia mutante y tóxica, una burla de todo lo que representan los Rokea. Aún así, es un espíritu menor comparado con el Tótem de los tiburones cambiantes.

Rasgos: Tiburón Verde concede a sus Hijos un punto adicional de Fuerza, dos dados adicionales de daño de mordisco y el Don: Armadura de Ácido, similar al Don: Armadura de Corrupción de los Danzantes de la Espiral Negra.

Prohibición: El Tiburón Verde pide a sus Bastardos que hagan sufrir a sus víctimas y disfruten de la destrucción causada.

PEDRO ROBERTO PEREIRA

Pedro Roberto Pereira es el director de seguridad de gran parte del puerto de Suape. También es el principal representante de la corporación Pentex, responsable de vigilar y proteger que los intereses y movimientos de la corporación no sufran interferencias ni incidentes. En principio, Pedro Roberto Pereira tiene un historial correcto y destacable en su trabajo.

Pero bajo este correcto historial se encuentra un pasado siniestro. Pedro es un Ferectoi, hijo de un Pariete de los Danzantes de la Espiral Negra y de una Perdición reproductora. Fue criado en un orfanato brasileño, donde en sus diez años de estancia murieron varios niños en “accidentes” que fueron debidamente enterrados. Los directivos de Pentex conocían la siniestra naturaleza de Pedro, y lo consideraban una inversión a largo plazo. Tras pasar por varios hogares y ser rechazado por su naturaleza violenta, diez años después fue “adoptado” por una familia pagada por Pentex, que lo soportaron aterrorizados a cambio del dinero que recibían y suspiraron aliviados cuando su hijo fue aceptado en una academia militar de prestigio. No sobrevivieron al incendio de “despedida” de Pedro al día siguiente de su marcha del hogar en que había crecido.

Pedro recibió una formación militar, pero en lugar de unirse al ejército se unió a una “empresa de seguridad” al servicio de Pentex y se convirtió en un mercenario despiadado y sin escrúpulos. Trabajó para la compañía en varios campos de batalla, y con el tiempo adiestró y dirigió varios Primeros Equipos de Fomori con gran eficacia contra los cambiaformas y otros enemigos de sus jefes.

Tras el “retiro” de su predecesor hace unos años, tras una desafortunada emboscada en los campos de batalla de la Guerra del Amazonas, Pedro Roberto fue ascendido y ocupó su lugar tomando el mando de los equipos de seguridad de Puerto Suape. Ante quienes desconocen su verdadero trasfondo, es un hombre profesional, aunque arrogante, a quien no se pueden negar sus resultados, habiendo rechazado varios ataques de “ecoterroristas.”

Imagen: Un hombre de unos cuarenta años, de piel de un tono pálido amarillento, musculoso y en forma, que casi siempre viste con un uniforme de seguridad, y nunca se separa de una pistola que lleva en una funda en el cinturón y un cuchillo oculto. Unos ojos imperturbables acechan detrás de unas gafas de sol.

Consejos de interpretación: Escucha con atención y habla poco, aunque siempre con educación y profesionalidad. Es muy difícil sacarte de tus casillas, y cuando alguien se sobrepasa o falla, actúas de forma rápida, eficaz y atterradoramente silenciosa. Sabes que eres un Hijo del Wyrm, y de alguna forma te consideras el futuro de la humanidad, un hombre superior que lo demuestra con acciones y resultados.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 4, Intimidación 4, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 4, Etiqueta 3, Liderazgo 4, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 2, Informática 2, Investigación 3, Ocultismo 2

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Recursos 3

Poderes: Inmunidad al Delirio, Engaño, Espinas Corporales, Regeneración, Sentir lo Antinatural, Velocidad Incrementada

Fuerza de Voluntad: 7

Máculas: Pedro Roberto siente la necesidad periódica de consumir carne humana cruda, cuanto más “sana”, mejor. Cuanto más tiempo pase sin participar de su adicción, se vuelve más irritable y nervioso, aunque no lo deje traslucir.

COMEHOOMBRES

Raza: Squamus

Auspicio: Tiburón Pira de Corrupción (Anteriormente Agua Clara)

Especie: Tiburón lamia (Carcharhinus leucas)

Conducta/Naturaleza: Monstruo/Superviviente

Atributos Físicos: Fuerza 5 (7/8/9/7), Destreza 4 (5/6/5/7), Resistencia 4 (6/6/7/6)

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1 (0/0/0/0), Apariencia 0 (0/0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 4, Esquivar 3, Impulso Primario 4, Intimidación 4, Pelea 4

Técnicas: Sigilo 3, Supervivencia 3

Conocimientos: Enigmas 1, Investigar 1

Trasfondos: Aliados 3 (Agentes de Pentex)

Dones: (1) Armadura de Ácido, Ataque Invisible, Mordisco Asesino, Dientes de la Piel; (2) Agonía Visceral, Don de la Narke, Resaca, (3) Dientes Corrosivos, Dientes Retorcidos, Mil Dientes; (4) Fauces de Kun, Invocar Elemental del Wyrm

Rango: 4 (Mar Frío)

Rabia 8, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 7

Ritos: Ninguno

Fetiches: Ninguno

Imagen: Comehombres nació como una hembra de tiburón lamia, pero en su estado actual se encuentra irreconocible. Es un tiburón de unos cuatro metros, oscuro por encima, y de un color blanquecino y verdoso en la zona ventral. Su piel está llena de cicatrices y grietas, que en ocasiones emiten una luz verdosa, y sus ojos de tiburón son igualmente de un color verde tóxico. Todo su cuerpo está lleno de extrañas deformidades, sus dientes son más grandes de lo habitual y de cerca es claramente un monstruo del Wyrm. Hace mucho tiempo que no asume su forma Homínida, pero si lo hiciera mostraría un horrible cuerpo hinchado y lleno de cicatrices del mismo color verde enfermizo.

Consejos de interpretación: Pasas mucho tiempo meditando en tu Gruta, en comunión con el espíritu de Tiburón Verde, tu compañero y maestro de corrupción, y recibiendo ofrendas de desechos tóxicos y radiactivos que te mantienen con vida. Cuando te sacan de tu encierro disfrutas de las amplias aguas azules, sembrando el terror a tu paso. Sin embargo, no tardas mucho en regresar a tu Gruta;

comienzan a aparecer recuerdos que duelen y el ansia de desechos tóxicos y mutágenos comienza a arrastrarte de vuelta.

Historia: Comehombres era Nada-en-las-Aguas-Tranquilas, una de los Rokea de la Gruta de Suape. Cuando comenzó la construcción del puerto, ella y sus compañeros trataron de sabotear las obras, pero una noche fueron asaltados por unos extraños buzos acompañados de engendros deformes. Nada-en-las-Aguas-Tranquilas luchó hasta el final, protegiendo la Gruta, pero fue aturdida con descargas eléctricas y capturada.

El Tótem de la Gruta se le apareció en sueños, ahora el Tiburón Verde, grande y terrible. Durante meses fue confinada en la Gruta corrompida, alimentada con desechos tóxicos y radiactivos hasta que su lealtad al Wyrn fue completada.

Desde entonces Comehombres se ha convertido en un arma en el arsenal de Pentex. En colaboración con Pedro Roberto Pereira ha defendido el Puerto de Suape de los ocasionales ataques de Rokea y otros enemigos. Con el tiempo ha reunido a su alrededor a un cardumen de espíritus corruptos: Tiburones Perdición y otras criaturas bajo la influencia del Wyrn.

Comehombres sólo quiere permanecer en la paz de su Gruta, que defiende con celo, pero cuando sale de ella, normalmente a instancias de sus amos, descarga su frustración sobre quienes se le acercan demasiado. Ni siquiera los agentes de Pentex están a salvo de sus ocasionales arrebatos de furia.

RORCUALES

Los Rorcuales son cetáceos inteligentes que son capaces de atesorar Gnosis en su interior y compartirlo con los Rokea y otras criaturas de Mar. Su número se ha reducido de forma progresiva, y actualmente son escasos. Las costas brasileñas, especialmente en el nordeste, son frecuentadas por Rorcuales que migran entre el Caribe, y las costas del Atlántico Sur. A continuación se muestran algunos ejemplos:

Manglia: Manglia es una enorme hembra de yubarta (*Megaptera novaeangliae*), y una de los Rorcuales que visitan con más frecuencia la Rueda de las Mareas. Viaja con un grupo de compañeras, cooperando con ellas en busca de alimento. A menudo llegan a las costas brasileñas durante el verano austral, frecuentando el archipiélago de Abrolhos, y siempre viajan en compañía de un Cardumen de Rokea, que se mantiene a distancia para no asustar a las yubartas. A Manglia le gustan más los Tritones que los Rokea, pero se muestra amable con los tiburones respetuosos y que comparten con ella buenas historias.

Dificultad de obtener Gnosis: 7 o 6 si el Rokea le cuenta una buena historia.

Gnosis máxima: 50

Cino: Cino es un macho de orca (*Orcinus orca*), y uno de los Rorcuales que son vistos con más frecuencia en la Rueda de las Mareas. Suele nadar en compañía de otras orcas, a las que protege, y no le gusta mucho que los Rokea se acerquen a ellas. No obstante, detesta a los pescadores humanos, especialmente a los que han causado daño a sus congéneres, y los Rokea que atacan a las embarcaciones pesqueras cuentan con sus simpatías. Si los Rokea consiguen superar su temor y se muestran respetuosos, además de haber dado muestras de valentía, Cino estará dispuesto a recompensarlos.

Dificultad de conseguir Gnosis: 6 para los Rokea Aguas Claras, 7 para los demás Rokea.

Gnosis máxima: 40

Nelo: Nelo es un macho de delfín acróbata (*Stenella longirostris*) y el líder de una manada de cinco Rorcuales de esta especie, que frecuentan habitualmente las aguas del archipiélago de Fernando de Noronha. Nelo y sus hermanos Rorcuales y mundanos disfrutan de este santuario natural donde además se encuentra una Gruta dedicada a Delfín. Se muestra juguetón con los Rokea, y a veces los desafía a algún tipo de carrera o prueba.

Dificultad de conseguir Gnosis: 5

Gnosis máxima: 8, cada delfín.

BESTIARIO DE MAR

ANGUILA MORENA

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 3
Fuerza de Voluntad: 1
Niveles de Salud: OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Mordisco (cuatro dados)

BALLENA

Atributos: Fuerza 7-10, Destreza 2-3, Resistencia 8-10
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Consciencia 2, Pelea 1-3
Fuerza de Voluntad: 5
Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1,-1,-1,-2,-2,-2,-5,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 2
Ataques: Embestida (Fuerza); Mordisco (Ballenas dentadas, Fuerza +1)

BARRACUDA

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 2, Pelea 3
Fuerza de Voluntad: 2
Niveles de Salud: OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Mordisco (cuatro dados)

DELFIN

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Todos los Atributos Mentales 2
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 2
Fuerza de Voluntad: 4
Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Embestida (3 dados)

ORCA

Atributos: Fuerza 7, Destreza 3, Resistencia 6
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 1, Pelea 3-4
Fuerza de Voluntad: 4
Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-1,-2,-2,-5,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 3
Ataques: Mordisco (9 dados), Embestida (7 dados)

PULPO

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades: Alerta 1, Atletismo 1, Esquivar 2, Pelea 2
Fuerza de Voluntad: 2
Niveles de Salud: OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Mordisco (3 dados), Asfixiar (1 dado)

TIBURÓN

Atributos: Fuerza 2-5, Destreza 3-4, Resistencia 3-5

Habilidades. Alerta (olfato) 4, Atletismo 3, Esquivar 1, Pelea 3, Rastrear 3
Fuerza de Voluntad: 3
Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-2,-2,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0-1
Ataques: Mordisco Fuerza +2

ESPÍRITUS DE MAR

Estas estadísticas y descripciones representan sólo una pequeña fracción de los espíritus que pueden encontrarse en los mares de la Penumbra; los Narradores deberían sentirse libres de modificarlos como necesiten y poblar el medio ambiente Umbral con espíritus de su propio diseño.

ESPÍRITUS PEZ

Rabia 3, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 4, Esencia 15
Hechizos: Percibir Trochas, Rastrear

Imagen: Estos Gaflinos toman la apariencia de casi todas las especies de peces del océano. El estado de la Umbral local a menudo se refleja en las formas de los Espíritus Pez locales; en una Gruta tropical bien cuidado, brillan con colores iridiscentes, mientras que los espíritus cerca del Proyecto Aguaprofunda son versiones, consumidas y retorcidas.

Descripción: Los fundamentos de la población Umbral oceánica, los Espíritus Pez tienen una variedad que casi supera la de sus contrapartidas físicas. Estas estadísticas son utilizadas para representar a casi cualquier clase de Gaflino pez, desde platijas a atunes, con algún Poder adicional relacionado con las características de la especie. Son los aliados más comunes de los cambiaformas acuáticos, aunque tienen una relación de depredador/ presas con los Rokea. Los Espíritus Pez a menudo son utilizados como mensajeros en los mares Umbrales, y ocasionalmente constituyen guías (aunque un poco limitados) que permiten descubrir atajos en el mundo espiritual.

Espíritu de Rape

Rabia 5, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6, Esencia 17

Hechizos: Reformarse, Percibir Trochas, Atraer*

Imagen: Los rapes son peces de las profundidades que utilizan bioluminiscencia para atraer a sus presas. Los espíritus de Rape, como sus compañeros físicos, viven en los rincones oscuros y fríos del Alma de Mar. Los únicos Rokea con los que suelen encontrarse son Aguas Oscuras, pero están encantados por su compañía, y enseñan muchos Dones a los tiburones locos.

***Atraer:** Como el Don de Galliard: Ojo de la Cobra. La tirada es simplemente la Gnosis del espíritu. Los espíritus de Rape también pueden utilizar su luz sin los efectos hipnóticos de su Hechizo.

LUMINISCENTES

Rabia 3, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 30

Hechizos: Percibir Trochas, Romper Realidad, Desorientar, Reformarse

Imagen: Como medusas bioluminiscentes y cambiantes, o señales de neón cambiantes, los Luminiscentes son espíritus de luz brillante y belleza en los mares de la Penumbra. No tienen una forma real constante; sus formas cambiantes e iridiscentes son como formas alucinatorias.

Descripción: Los Luminiscentes son criaturas de cambio puro, agentes de la creación donde el Kaos es más fuerte. Estos Gaflinos se sienten atraídos por los lugares donde el cambio impera, en especial las grietas volcánicas que constantemente remodelan el fondo oceánico. Son entidades caprichosas y extrañas, aliadas con nadie y nada en particular; habitualmente son forzadas a actuar en lugar de ayudar por su voluntad. Por dondequiera que aparecen lo aconsejable es tratarlas con precaución; no se requiere prácticamente nada para provocarlas y que comiencen a convertir el fondo del océano en un paisaje caótico de pesadilla.

CORRETEADORES

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6, Esencia 25

Hechizos: Controlar Sistemas Eléctricos, Solidificar Realidad, Estática Espiritual

Imagen: Como muchos de los espíritus de la Tejedora, los Correteadores asumen las formas de extraños artrópodos perfectamente simétricos. Parecen cangrejos del tamaño de un perro con caparazones antinaturalmente brillante y pulidos, normalmente con un brillo azulado, rojizo o dorado. Tienen dos pares de pinzas manipuladoras en lugar de uno y las utilizan para filtrar la realidad y tejerla lentamente en la Telaraña del Patrón.

Descripción: La Tejedora, o C'et para los Rokea, tiene poco poder bajo el mar; la Telaraña del Patrón es muy débil, lejos de la civilización humana. De todas formas, la compulsión de la Tejedora es llevar el orden a donde no existe, y el océano no es una excepción. Los espíritus de la Tejedora tradicionalmente han tenido dificultades para atravesar las fronteras submarinas, pero a medida que la humanidad explora las profundidades oceánicas, la Tejedora la ha acompañado.

Los Correteadores son la forma más habitual de espíritu de la Tejedora que se puede encontrar en la Umbra Submarina. Se concentran alrededor de plataformas petrolíferas y construcciones humanas, donde normalmente nadie impide que hagan su trabajo. Un observador Umbral puede percibir a los Correteadores aferrados a las quillas de los submarinos (aunque el submarino en sí no sea visible en la Penumbra). Son Gajinos relativamente inofensivos, pero pueden ser peligrosos en gran número, si se les deja actuar sin control, terminarán sellando las entradas de todas las Grutas y desviar la energía umbral a la Telaraña del Patrón.

BL'GOTWU

Rabia 7, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6, Esencia 45

Hechizos: Percibir Trochas, Toque Venenoso, Materializarse, Reformarse

Imagen: Estos Jaglinos parecen montones de algas podridas que emiten tentáculos viscosos. Su hedor es inconfundible, aunque sorprendentemente localizado; incluso los poderes olfatorios de los Rokea no pueden detectar a un Bl'Gothwu a más de doce metros más o menos. Aunque lentos y casi inertes cuando se les deja en paz, reaccionan con considerable velocidad cuando se acercan presas, lanzando horribles tentáculos de desechos sin refinar.

Descripción: No todos los espíritus de los océanos de la Umbra son benévolos o indiferentes. Estas Perdiciones son seres de podredumbre y polución, entidades de desechos y decadencia. A menudo vagan por la Penumbra alrededor de naufragios y vertederos submarinos, alimentándose de la decadencia espiritual. También son notorios por contaminar lechos de algas para propagarse; más de un espíritu de los Sargazos se ha convertido de un sencillo espíritu vegetal a un Bl'Gothwu en cuestión de años.

BANCOS ESPIRALES

Rabia 7, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 8, Esencia 50

Hechizos: Percibir Trochas, Crear Corriente (como Crear Veinto; gastando 20 puntos de poder, el Banco puede generar un poderoso remolino), Congelar, Curar, Reformarse, Ascender

Imagen: Estos Jaglinos parecen grandes bancos de peces fluidos y mercuriales, que giran en espiral a través de la Penumbra. Parecen completamente líquidos en forma, y que su forma de pez es una mera coincidencia. Un Banco gira tan rápidamente que es prácticamente imposible seguir los movimientos de un "pez"; de todas formas sería inútil, ya que cada Banco Espiral es una sola criatura compuesta.

Descripciones: Los Bancos Espirales son uno de los más poderosos aliados de los Rorcuales y sus protectores. Son las personificaciones del clima y las corrientes submarinas, capaces de curar o de dañar cualquier cosa que rodean. Como parte de las proles de espíritus de Gaia, se muestran bien dispuestos hacia los Rokea y otros cambiaformas, que en ocasiones han convocado Bancos Espirales para invocar tempestades contra sus enemigos. Sin embargo, acercarse a uno es algo complicado; su temperamento es tan cambiante como sus formas espirituales, y un místico debe ser rápido y persuasivo si quiere conseguir su interés.

ROMPIENTE

Rabia 2-8, Gnosis 3-9, Fuerza de Voluntad 2-9, Esencia (varía)

Hechizos: Reformarse, Percibir Trochas, y otros, que pueden incluir Inundar, Flotar, Terremoto Umbral, Romper la Realidad, Purificar la Enfermedad, Curación o Congelar.

Imagen: Normalmente los Rompientes son invisibles, incluso en la Umbra. Como los espíritus del viento, sólo responden cuando se les habla con respeto (Inteligencia + Rituales, dificultad 6, para detectar un Rompiente y captar su atención). Si deciden aparecer, habitualmente se manifiestan como una versión de la criatura con la que hablan hecha de agua. Por ejemplo, un Rokea en forma Squamus vería un tiburón de agua, de su misma forma y tamaño.

Los Rompientes son los espíritus de la fuerza del agua. Por lo tanto, cualquier cosa que se mueva en el agua forma Rompientes. La mayoría de ellos son débiles y de existencia breve; giran alrededor de su creador y se disipan. Otros, como los que se forman durante las explosiones submarinas, son lo bastante poderosos como para hundir barcos, si quisieran hacerlo.

Algunos Rokea creen que los Rompientes son hijos de Mar y Sobremar, pero ni Mar ni los enigmáticos Rompientes lo han confirmado nunca. En su mayor parte, los Rompientes se muestran amistosos hacia los Rokea -sus batallas suelen agitar bastante el agua.

GUARDIANAS DE LA PERLA

Rabia 3, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 5, Esencia 16

Hechizos: Reformarse, Sentir el Reino, Armadura

Imagen: Estos espíritus se parecen a ostras o almejas gigantes. Se ocultan en el fondo del océano, o en arrecifes y formaciones rocosas, guardando sus tesoros sagrados. Cada uno de estos espíritus guardianes tiene una perla, similares a las perlas que se supone que la propia C'et creó hace mucho tiempo. Cualquiera que tome una de esas perlas puede aprender muchos conocimientos (en términos de juego, poseer una perla proporciona conocimientos de Ciencias, Pericias, o incluso Lingüística). Se puede acceder a este conocimiento mediante la Gnosis (dificultad 7); cada éxito proporciona un punto del rasgo apropiado durante una escena. Sin embargo, si se utiliza la perla demasiado a menudo (a discreción del Narrador) suele impulsar a su usuario a servir a C'et. Por ejemplo, quien use la perla podría encontrar que cambiar de forma le resulta más difícil, o que se siente incómodo destruyendo tecnología.

MONTADOR

Rabia 7, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 18 (+ cualquier Gnosis drenada)

Hechizos: Materializar, Drenar Gnosis*, Roce de la Plaga

Imagen: Estas asquerosas criaturas se parecen a lampreas enormes, algunas tan largas como más de dos metros. Aunque las lampreas verdaderas son peces, y por lo tanto sus contrapartidas espirituales son Pelágicos, los Montadores son completos Qyrlinos. Un vistazo de cerca a un Montador revelará pequeños apéndices, similares a tentáculos, que casi parecen cabellos, recubriendo el cuerpo de la criatura.

Los Montadores, como las lampreas, son parásitos. Sin embargo, en lugar de drenar sangre, drenan Gnosis. Un Montador se aferrará a un Rorcual -o a veces incluso a un Rokea- y utilizará su Hechizo: Drenar Gnosis. El Montador también puede decidir causar daño con su puntuación de Rabia, como cualquier otro espíritu.

***Drenar Gnosis:** Tira la Fuerza de Voluntad del Montador en una tirada enfrentada contra la puntuación permanente de Gnosis de la víctima (dificultad 6 para ambas tiradas). Si el Montador gana, drena un punto de Gnosis, que puede añadir a su Esencia. Si la víctima gana o empatía, el Montador permanece aferrado, pero no consigue Gnosis ese turno.

KLURU

Rabia 6, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 17

Hechizos: Sentir el Reino, Materializarse, Roce de la Plaga

Imagen: Estos Qyrlinos se parecen a medusas grandes, pero tienen un brillo extraño en su piel, como una mancha de gasolina al sol. Múltiples tentáculos surgen de sus cuerpos como balones, y pueden asestar poderosas quemaduras.

Descripción: Las Kluru son Perdiciones Medusas, casi siempre presentes en lugares donde la polución y la corrupción están desatadas. No son especialmente peligrosas a menos que aparezcan en masa, y normalmente huyen de los Rokea (a menudo para atraerlos a un banco de Kluru).

FOMORI ACUÁTICOS

La influencia corruptora del Wyrm no está limitada al mundo de la superficie. Las Perdiciones que se preocupan en contaminar los mares Umbrales (normalmente espíritus corruptos de peces, agua o elementos locales) han descubierto gran variedad de anfitriones adecuados para sus propósitos.

Al carecer de una significativa población humana que poseer, las Perdiciones poseen a los habitantes marinos más agresivos y peligrosos. Por gran variedad de razones prefieren a los tiburones por encima de los demás animales, aunque la mente primitiva de los tiburones les ofrece más resistencia. Anguilas, ballenas asesinas, pulpos, barracudas y otros depredadores también son elecciones habituales. Los cetáceos como los delfines y las marsopas tampoco son inmunes; algunas Perdiciones incluso han conseguido poseer a especies mayores de ballenas, pero parecen tener dificultades para mantener el control. Los Rokea saben que de alguna forma los Rorcuales son capaces de ayudar a sus compañeros cetáceos para que se resistan a los susurros corruptores de las Perdiciones. Por desgracia, la resistencia añadida es menor, y no es una garantía contra la posesión.

La influencia corruptora de las Perdiciones desfigura y muta al anfitrión y le proporciona grandes poderes y mayor inteligencia. Una mutación habitual es un tamaño incrementado; las barracudas fomori de 6 m son demasiado posibles, como los tiburones fomori del tamaño de autobuses. A medida que la relación espiritual entre la Perdición y su anfitrión se incrementa, más grotesco y corrupto se vuelve el segundo. En un tiempo relativamente breve, varios días en algunos casos, la especie original puede ser irreconocible.

PODERES DE LOS FOMORI MARINOS

La lucha submarina crea la necesidad de adaptaciones únicas que las Perdiciones están más que dispuestas a proporcionar. La siguiente lista proporciona ejemplos de poderes que el Wyrm proporciona a sus servidores submarinos, a cambio de su esclavitud completa. Algunas habilidades, como las agallas, pueden ser necesarias para que criaturas de la superficie sirvan al Wyrm en un ambiente tan diferente. Otras habilidades incrementan la potencia del fomori en su lucha contra sus enemigos jurados, los cambiaformas.

Aunque los fomori marinos pueden poseer los poderes habituales de los fomori (consulta **El Libro del Wyrm** y **Legión de Monstruos**), muchos de estos poderes pierden potencia o utilidad bajo el agua. La siguiente lista es un breve resumen de posibles adaptaciones nuevas para los fomori acuáticos. Otros poderes adecuados (del **Libro del Wyrm**) pueden ser Berserker, Espinas Corporales (normalmente como aletas), Garras y Colmillos, Exoesqueleto (semejante al de los crustáceos), Miembros Extra, Cola Azotadora (o Tentáculo), Regeneración o Paso Umbral.

-Anfibio: No todos los fomori marinos comienzan su vida en los océanos; las Perdiciones a menudo poseen a marineros o pasajeros que se caen por la borda por cualquier razón. Además, en ocasiones resulta necesario para un anfitrión tener que ir a tierra firme. Cualquier mamífero o reptil poseído por una Perdición puede desarrollar agallas; de forma similar, los peces o moluscos poseídos pueden desarrollar pulmones rudimentarios capaces de permitirles respirar fuera del agua. En algunos casos ese poder no proporciona agallas ni pulmones —el aparato respiratorio del anfitrión muta en una masa corrupta de órganos capaces de extraer oxígeno del aire y del agua por igual.

-Apéndice hipnótico: Un apéndice, similar a una antena rematada en un bulbo luminiscente, surge de la cabeza del fomor, de sus hombros o de cualquier otra parte. La luz emitida por el bulbo es extrañamente hipnótica, lo que permite atraer presas y emitir luz en los mares más profundos. Cualquier criatura salvo otro fomor o un Chulorviah que contemple esta luz debe hacer una tirada de Gnosis a dificultad 6, o de Fuerza de Voluntad, a dificultad 8. Un fallo significa que el personaje se siente irresistiblemente atraído hacia la luz. El hechizo hipnótico se rompe si la víctima es herida, sino dura una escena.

-Armadura de Cangrejo: La piel del fomor se endurece como el caparazón de un cangrejo. La armadura proporciona dos dados extra de absorción (que pueden utilizarse para absorber daño agravado); no impide el movimiento bajo el agua, pero el movimiento en tierra es tratado como si la Destreza del fomor fuese tres puntos inferior.

-Boca de Tiburón: Los dientes habituales del cuerpo del anfitrión son sustituidos por unas fauces llenas de afilados dientes de tiburón. El fomor puede atacar con un mordisco haciendo un daño de Fuerza +3; también puede engullir cualquier cosa hasta la mitad de su tamaño.

-Carne Venenosa: La carne del fomor se vuelve tóxica para cualquiera que la ingiera. Cualquier cosa que muerda al fomori sufre un nivel de salud agravado no absorbible de inmediato. Engullir la carne venenosa continuará causando daño agravado cada turno hasta que la víctima muera o el veneno sea expulsado. Como efecto secundario de este poder, el color de la piel del fomor cambia a un verde o púrpura luminiscente.

-Descarga Eléctrica: El fomor puede generar bioelectricidad para aturdir a sus oponentes. Después de tocar a una víctima, el fomor puede liberar una descarga eléctrica, que causa cinco niveles de salud de daño agravado. Este poder sólo puede utilizarse una vez cada tres turnos.

-Descarga de Tinta: El fomor puede liberar un chorro de un líquido opaco, repugnante, viscoso –y venenoso. Aunque normalmente no es mortífero, el veneno causa tres niveles de salud no absorbibles de daño letal. También crea desorientación y confusión en la víctima y quienes se ven envueltos en la tinta sufren los efectos mareantes del veneno a menos que consiga tres o más éxitos en una tirada de Resistencia (dificultad 7); ni siquiera los vampiros son inmunes. Sin embargo, defensas sobrenaturales como el Don: Resistir Toxina afectan a este poder. El fomor puede liberar una Descarga de Tinta tantas veces por día como quiera, pero causa un nivel de Salud letal no absorbible por cada uso por encima de uno al día.

-Ecolocación: Como el sentido del sonar de los cetáceos, esta poder proporcionado por una Perdición permite al fomor detectar la localización y forma de los objetos en el agua a una distancia mayor que la vista y con más detalle que el olfato. El fomor también puede nadar en completa oscuridad o atacar a sus víctimas con ataques a larga distancia con cierta precisión.

-Piel de Sepia: El fomor puede cambiar el color de su piel con gran rapidez, manifestando todo un arco iris de matices en cuestión de segundos. Aunque esta habilidad puede utilizarse con un efecto inquietante en combate o en interacciones sociales, resulta más útil como camuflaje. Cualquier intento de descubrir a un fomor que utiliza este poder se realiza con +3 a la dificultad.

-Resistencia a Alta Presión: Aunque el cuerpo original del anfitrión puede que sólo fuera capaz de sobrevivir cerca de la superficie o en el fondo del océano, como fomor puede sobrevivir perfectamente a cualquier profundidad. Mientras que las criaturas mundanas podrían implosionar cerca del océano o explotar cerca de la superficie, el fomor es inmune a los efectos de la alta presión, incluyendo la descompresión.

TIBURONES VENENOSOS

Descripción: Una de las criaturas más crueles jamás eclosionadas, los tiburones fomori conservan toda su astucia, instintos de caza y sentidos agudos después de adquirir su poder sobrenatural. El depredador instintivo consigue algo de inteligencia de la Perdición que lo infecta. Ya no es un mero eslabón en la cadena alimenticia, los Tiburones Venenosos (como los Rokea los llaman) son en verdad las fauces de Qyrl.

Imagen: Los Tiburones Venenosos son criaturas especialmente grandes, creciendo hasta casi un 50 % más de la media en su especie. Su piel se vuelve correosa y agrietada, perdiendo su lustre anterior.

Consejos de Interpretación: Come para vivir. Vive para el Amo. Come para el Amo.

Atributos: Fuerza 5-7, Destreza 3, Resistencia 5-7, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2

Habilidades: Alerta 2, Atletismo (Nadar) 4, Pelea 2

Fuerza de Voluntad: 4

Puntuación de Armadura: 1

Ataques: Mordisco (8-10 dados)

Poderes habituales: Carne venenosa

Niveles de salud: OK,OK,OK,-1,-1,-1,-1,-3,-3,-5, Incapacitado

MUERTOS ZAMBULLIDORES

Descripción: Los Muertos Zambullidores son fomori humanos que han sido abiertos a la posesión por Perdiciones tóxicas al servicio de Lady Yul, señora de las aguas envenenadas. Los Roehuesos bautizaron a esta raza particular de fomori basándose en la predilección de los anfitriones por zambullirse en los ríos –a veces de forma dramática- y que nunca vuelven a la superficie.

Las Perdiciones que poseen a estos infelices individuos no pueden abandonar las aguas que habitan sus víctimas; de hecho, se encuentran indefensas en tierra firme. De todas formas pueden utilizar su Hechizo de Sugestión sobre los humanos que han tenido contacto reciente con el agua contaminada. Llamen a sus presas una y otra vez, hasta que la víctima se rinde a la Perdición y al agua. Una vez en el agua, el humano poseído muta para adaptarse a su nuevo ambiente y nace un fomor.

Los Muertos Zambullidores tienen cierto sentido de la jerarquía, y pueden obedecer a los servidores más poderosos del Wyrm. Unos pocos oficiales de Pentex han conseguido reclutar a uno o tres de estos fomori, e incorporarlos a sus filas para realizar sabotajes submarinos o exploración. La división de recursos naturales de Pentex utiliza a los Muertos Zambullidores para encontrar posibles yacimientos petrolíferos o ecosistemas especialmente frágiles y como auxiliares para establecer plataformas petrolíferas y tareas de demolición. También sabotean plataformas “seguras” provocando derrames, escapes, daños y muertes. Sin embargo, la mayoría de estos fomori no están aliados con Pentex, dedicándose a atacar a cualquier lo bastante estúpido como para entrar en “su” territorio.

Imagen: Aunque básicamente humanoides, los Zambullidores poseen algunas mutaciones muy obvias. La piel de la víctima habitualmente pierde toda su coloración, volviéndose lechosa o completamente transparente. La Perdición también proporciona a su anfitrión todas las adaptaciones necesarias para sobrevivir en las profundidades: agallas, aletas y dedos palmeados e incluso resistencia sobrenatural a los cambios de presión. El cuerpo de la víctima se vuelve más deforme, más ancho en la cabeza, y más delgado a lo largo del torso.

Consejos de Interpretación: El mundo de la superficie ya no tiene nada para ti, sólo el océano acepta lo que realmente eres. Deja los automóviles, los faxes, y la eyaculación precoz –tienes el mar y nada más importa. Por supuesto, también tienes que someterte a la voluntad de...otros, ¿pero qué importa? ¡A cambio tienes más libertad que en toda tu vida!

Atributos. Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Atributos Sociales irrelevantes, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 3, Supervivencia 2

Fuerza de Voluntad: 4

Niveles de Salud: OK,-1,-1,-2,-2,-5, Incapacitado

Ataques: Mordisco (5 dados); Garras (6 dados); a veces también utilizan armas.

Poderes: Anfibio, Garras y Colmillos, Resistencia a la Alta Presión

LAMPREAS PERDICIÓN

Descripción: Esta horrorosa criatura pasa la mayor parte de su vida como un parásito, alimentándose de la sangre de cualquier animal grande. Las Perdiciones que crearon a estas deformes criaturas son parásitos espirituales, y tienden a buscar la compañía de su clase; en otras palabras, donde hay Lampreas Perdición, probablemente existan suficientes Perdiciones para crear más fomori de sus víctimas.

Si cualquiera de las Lampreas o su anfitrión son atacados, el fomor se suelta para enfrentarse a la amenaza. Normalmente quedan letárgicas cuando se alimentan, pero pueden escurrirse rápidamente a través del agua cuando son provocadas. Normalmente el fomor intenta matar a la amenaza o aferrarse al nuevo anfitrión potencial.

Imagen: De cintura para arriba, la Lamprea Perdición se parece a un cadáver humano con piel purpúrea y ojos hundidos. La mandíbula original del cadáver desaparece, convirtiéndose en una boca perfectamente redonda llena de dientes afilados como agujas. Por debajo de la cintura se extiende una larga cola viscosa que se extiende hasta 1,5 m. La parte inferior de su cuerpo emite una resina pegajosa que le permite adherirse a cualquier superficie. La Lamprea está completamente ciega, pero posee un agudo sentido del olfato.

Consejos de Interpretación: Recuerdas muy poco de tu vida en la superficie. Ahora todo lo que conoces es la sangre. Protege al anfitrión y te alimentará bien. Si el anfitrión muere, encuentra uno nuevo.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 1 (4 bajo el mar), Resistencia 4

Habilidades: Pelea 3

Niveles de salud: OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitado

Ataques: Mordisco (5 dados)

Poderes: Anfibio, Escupitajo de Lamprea*, Resistencia a la Alta Presión

Escupitajo de Lamprea*: La saliva del fomor es un narcótico poderoso, capaz de dejar a un Garou inconsciente. Siempre que una Lamprea hiere a una víctima, el jugador debe hacer una tirada inmediata de Resistencia (dificultad 8). Si el jugador falla en conseguir más éxitos que niveles de salud de daño recibidos, cae inconsciente. El sueño dura tanto tiempo como la Lamprea permanezca aferrada o hasta que la víctima muera.

CALAMAR GIGANTE

Descripción: Más grande que cualquier calamar clasificado por la ciencia, más grande incluso que las más exageradas teorías de los biólogos marinos, estos monstruos son prácticamente legendarios krakens por derecho propio. Presumiblemente nunca mueren de viejos; siguen creciendo más y más. Sólo sus tendencias caníbales controlan su población; engendran en tan gran número que un calamar gigante puede vivir toda su vida sin comer otra cosa que la carne de sus parientes. Son criaturas de las profundidades extremas, evitando a las demás criaturas submarinas y a la humanidad por igual –pero son una terrible amenaza para los Tritones y especialmente para los Rokea, pues los hombres tiburón consideran un deber ritual matar y devorar a estas bestias de Qyrl. Lo peor de todo es que estos monstruos son capaces de sobrevivir a las ocasionales incursiones que realizan al ambiente sin presiones de la superficie. Qué los impulsa a hacer esas apariciones se desconoce; muy posiblemente algunos de ellos se vean impulsados a hacerlo por la voluntad de Qyrl.

Imagen: Estas bestias colosales son similares en apariencia a sus parientes más pequeños, excepto que sus cuerpos miden una media de 15-20 m de largo, con tentáculos dos veces esa longitud. Prácticamente carecen de color, con débiles matices de amarillo, rosa o púrpura en su piel.

Consejos de Interpretación: Come. Atrapa y aplasta cualquier luz que se acerque. Come.

Atributos: Fuerza 8-10, Destreza 3, Resistencia 10

Fuerza de Voluntad: 5

Niveles de salud: OK,OK,-1,-1,-2,-2,-2,-5,-5, Incapacitado

Ataques: Aplastar (daño de Fuerza); Mordisco (Fuerza +2, dificultad 7); Constricción (dificultad 6; cada éxito tras el primero añade un dado adicional a las reservas de dados de Aplastar a medida que la criatura envuelve más tentáculos alrededor de su presa).

Habilidades: Alerta 3, Camuflaje 2, Esquivar 2, Intimidación 10, Pelea 3, Sigilo 2

LOS TIBURONES DE BRASIL

En las aguas que bañan las costas brasileñas habitan unas 88 especies de tiburones, de las cuales unas 30 son peligrosas para el hombre. La mayoría de los ataques registrados se han producido especialmente en el norte y nordeste. Una parte importante de interpretar a un hombre tiburón es elegir la especie concreta en que el personaje se puede convertir. Un jugador que desee jugar con un Rokea debería investigar un poco y elegir una especie de tiburón que le guste. El Narrador debería aplicar algún tipo de bonificación o característica para cada especie: algunas de las especies de tiburón más famosas y sus posibles bonificaciones se presentan aquí.

También debe señalarse que los Rokea no tienen “tribus”, al menos como las entienden los hombres lobo. Al margen de su especie, todos los Rokea se consideran parte de un mismo conjunto, salvo ocasionales “herejes” como los Same-Bito o los Entremares.

Entre las especies más habituales con las que se aparean los Rokea brasileños se encuentran las siguientes:

-**Tiburón azotador (Alopias):** También conocidos como tiburones látigo, peces zorro, zorros marinos y raposos de mar, se trata de una familia de tiburones caracterizados por su larga aleta caudal, lo

que ha dado lugar a muchas historias sobre su origen, y que utilizan para azotar e incapacitar a sus presas. Los Rokea suelen aparearse con el tiburón azotador común (*Alopias vulpinus*), la especie más grande, que puede alcanzar los cinco metros y habita en aguas templadas y tropicales. Otras especies son el tiburón azotador pelágico (*Alopias pelagicus*), que mide en torno a los tres metros y el tiburón azotador de anteojos (*Alopias superciliosus*), que mide entre tres y cuatro metros y prefiere los mares tropicales.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las maniobras relacionadas con la cola; +1 dado de bonificación al daño causado con la cola.

-Tiburón lamia (*Carcharhinus leucas*): También llamado tiburón sarda, tiburón del Ganges y tiburón del Zambeze, a menudo también recibe el nombre de tiburón toro (Bull Shark) en inglés, por lo que a menudo se lo confunde con el verdadero tiburón toro (*Carcharias taurus*) que recibe este nombre en español. Aunque el tiburón lamia es relativamente pequeño comparado con otras especies (raramente alcanza más de tres metros), es muy peligroso, y es la especie que ocasiona más víctimas humanas en el mundo. La razón es que suele frecuentar los mismos lugares que los humanos, especialmente en las zonas costeras, y también remonta los ríos, pues se encuentra adaptado para sobrevivir tanto en agua dulce como en agua salada. Por lo tanto, los Rokea que nacen entre los tiburones lamia suelen conocer mejor las costumbres de los humanos que sus parientes marinos. Es el tiburón asociado a más ataques a los humanos en Brasil (hasta un 75 %).

Posibles bonificaciones: Puede sobrevivir en agua dulce (automático), -1 a la dificultad al relacionarse con los humanos.

-Tiburón oceánico de punta blanca (*Carcharhinus longimanus*): También conocido como tiburón oceánico, es una especie de tiburón de largas aletas contorneadas de blanco. No suele superar los tres metros de longitud. Vive en aguas templadas y profundas de todo el mundo. Es un tiburón solitario y bastante agresivo, responsable de muchos ataques en alta mar. A menudo siguen a los peces y ballenas en sus migraciones, alimentándose de carroña, y también con frecuencia sigue a las embarcaciones, por lo que recibe el nombre de *perro de mar*. También resiste la cautividad mejor que otros tiburones, aunque no suele sobrevivir más de unos pocos años.

Posibles bonificaciones: No tiene que hacer tirada de frenesí por estar confinado (automático); +1 dado a las tiradas para orientarse o perseguir a un objetivo en el mar.

-Tiburón de arrecife del Caribe (*Carcharhinus perezii*): Esta especie de tiburón normalmente alcanza entre 2 y 2.5 metros, aunque a veces alcanza más de tres metros. Se lo encuentra en las aguas tropicales del Atlántico y es el tiburón de arrecife más común del Mar Caribe. Al contrario que otros tiburones, se lo puede encontrar inmóvil en el fondo marino o en el interior de cuevas submarinas. También es una especie apreciada en la pesca, y debido a su timidez e indiferencia, a menudo es utilizado como atracción turística mediante el cebo.

Posibles bonificaciones: No tiene que hacer tirada de frenesí por estar confinado (automático). +1 dado a las maniobras de movimiento con obstáculos bajo el mar como arrecifes y rocas.

-Tiburón blanco (*Carcharodon carcharias*): También llamados jaquetones blancos, estos tiburones terribles y famosos gracias a su presencia en el cine y la cultura popular, pueden llegar a medir más de seis metros y se encuentran por todo el mundo, aunque en Brasil no es muy común. Los tiburones blancos normalmente se alimentan de focas y leones marinos, y los ataques contra humanos suelen producirse por error. También tienen el sentido del olfato más agudo entre los tiburones.

Posibles bonificaciones: Comienzan con +1 de Rabia, -1 a la dificultad en las tiradas relacionadas con el olfato.

-Tiburón tigre (*Galeocerdo cuvier*): Posiblemente la especie de tiburón más agresiva del mundo, los tiburones tigre comen casi cualquier cosa. En los estómagos de estos depredadores se ha encontrado de todo: trozos de cuerpos humanos, una cabeza de caballo, un gato negro, matrículas de automóvil, latas de atún sin abrir, e incluso piezas de armadura. Pero su voraz dieta no es el rasgo más peligroso del tiburón tigre. Puede atacar con un mordisco giratorio dirigido a partir sus presas en trozos. Un tiburón tigre puede atravesar el caparazón de una tortuga marina con su mordisco. Por lo tanto los Rokea que nacen entre tiburones tigre son guerreros impresionantes. De media, los tiburones tigre alcanzan un tamaño similar a los tiburones blancos, aunque normalmente crecen hasta una media de cinco metros. Son más comunes en las aguas tropicales, aunque en ocasiones se los encuentra en mares de todo

el mundo. Aunque se encuentra en declive, y relativamente amenazado, la población del Atlántico se mantiene estable.

Posibles bonificaciones: +1 dado a los ataques de mordisco, -1 a la dificultad de resistir venenos.

-Tiburón de peinetas (*Hexanchus griseus*): También conocido como cañabota gris o bocadoce, es una especie que vive en las profundidades. Habita en aguas templadas y frías, y puede alcanzar más de seis metros de longitud. Se trata de una de las especies más antiguas de tiburones, un auténtico fósil viviente, y su familia se remonta al período Triásico. Posee seis branquias y una aleta dorsal cerca de la cola. No suele mostrarse muy agresivo, y es un depredador oportunista, nada selectivo. Son muy sensibles a la luz por lo que no se los suele encontrar durante el día.

Posibles bonificaciones: +1 Gnosis; +1 dado para controlar el frenesí.

-Marrajo (*Isurus*): También llamados tiburones mako, existen dos especies: el marrajo común o de aleta corta (*Isurus oxyrinchus*), también llamado marrajo azul, y el marrajo negro o de aleta larga (*Isurus paucus*).

Habitualmente los marrajos no suelen ser responsables de atacar a los humanos. Sin embargo, a veces los Rokea se aparean con el marrajo de aleta corta. Posiblemente sea la especie de tiburón más rápida del mar, llegando a alcanzar una velocidad máxima registrada de hasta 124 km/h, aunque normalmente nadan a una velocidad más pausada en torno a los 20 km/h (intenta nadar tan rápido). El marrajo también es capaz de realizar saltos increíbles fuera del agua, y en ocasiones ha saltado dentro de los barcos (obviamente, de forma accidental). El marrajo de aleta corta se encuentra amenazado por la pesca comercial y deportiva, y los Rokea machos que se aparean con hembras de marrajo, a veces se quedan en su territorio para protegerlas mientras están preñadas; si son pescadas, las hembras abortan a sus crías. La población del Atlántico sufre una fuerte sobrepesca, y se han tomado medidas para su conservación.

Normalmente el marrajo de aleta corta alcanza entre tres y cuatro metros de largo, y se encuentra en los mares tropicales y templados de todo el mundo.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las tiradas relacionadas con la velocidad o la persecución, -1 a la dificultad en las tiradas de saltar.

-Tiburón cailón (*Lamna nasus*): Un pariente próximo del tiburón blanco, aunque mucho menos agresivo, el tiburón cailón también es conocido como marrajo sardinero. Pueden superar los tres metros de longitud, aunque no es frecuente. Era una especie atlántica abundante, pero actualmente se encuentra al borde de la extinción. Los cailones son una de las pocas especies de peces que muestran comportamientos de juego, moviendo objetos que flotan en el agua, pero sin llegar a atacar, y también es capaz de elevar internamente la temperatura de su cuerpo.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de nadar, +1 dado para resistir cambios de temperatura.

-Tiburón azul (*Prionace glauca*): También conocido como tintorera, es una de las especies más abundantes de grandes tiburones, extendido por los mares de todo el mundo y también entre los Rokea. Prefiere las aguas frías y tiene hábitos nocturnos. Es un tiburón de cuerpo estilizado y hocico largo, que suele alcanzar una media de tres metros. Se los ha observado cazando juntos y adoptando tácticas de manada para concentrar bancos de peces en lugares donde puedan alimentarse fácilmente.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las maniobras coordinadas con el Cardumen o con otro Rokea; -1 a la dificultad de las tiradas Sociales con otros Rokea.

-Tiburón martillo (*Sphyrnidae*): Existen varias especies de tiburón martillo. Entre ellas tres -el tiburón martillo común, el tiburón martillo gigante y el tiburón martillo liso- son elegidas habitualmente como pareja por los Rokea. Estos tiburones suelen medir entre cuatro y cinco metros (aunque algunos pueden alcanzar los seis metros). Suelen habitar en aguas tropicales y a menudo nadan en bancos, especialmente en las aguas más profundas; por lo tanto los tiburones martillo Rokea suelen ser algo más sociales que otras especies.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las tiradas relacionadas con la vista y la visión periférica, -1 a las tiradas Sociales relacionadas con otros Rokea.

RESUMEN DE CREACIÓN DE PERSONAJES ROKEA

A continuación se muestra un resumen del proceso de creación de personajes Rokea. Para más detalles, consulta el **Libro de Raza Cambiante: Rokea** o **La Guía de las Razas Cambiantes**.

-Paso Uno: Concepto

Elige Concepto, Raza, Auspicio, y especie de tiburón.

-Paso Dos: Selecciona Atributos

Prioriza Atributos Físicos, Sociales y Mentales (7/5/3). Si el personaje es de raza Squamus, su Apariencia no puede ser más elevada de 2.

-Paso Tres: Selecciona Habilidades

Prioriza Talentos, Técnicas y Conocimientos (13/9/5). Ninguna Habilidad puede elevarse por encima de 3 en este paso.

-Paso Cuatro: Elige Ventajas

Elige Trasfondos (5) y Dones (2, uno de Rokea y otro de Auspicio).

-Paso Cinco: Toques Finales

Anota Rabia (por Auspicio). Gnosis (por Raza), Fuerza de Voluntad (4) y Rango (1). Anota Renombre (por Auspicio). Gasta tus Puntos Gratuitos (15) y elige Méritos y Defectos (opcional).

RAZA

-Homínido: En circunstancias normales, los Rokea Homínidos son perseguidos y asesinados por los Rokea Squamus. Posiblemente no lleguen a más de media docena en todo el mundo, viviendo existencias solitarias y precarias. La revelación del primer Rokea Homínido y su posible aceptación podría ser toda una historia en sí. De momento, para los hombres tiburón simplemente no existen, y muchos ni siquiera creen que semejante criatura sea algo posible.

Gnosis inicial: 1

-Squamus: La gran mayoría de los Rokea han nacido como tiburones, dedicándose a comer y nadar constantemente hasta que un día se dieron cuenta de que Mar y sus hijos podían hablarles, y desde entonces los han escuchado.

Gnosis inicial: 5

AUSPICIO

-Agua Clara: Nacidos durante el día o durante una luna llena, los Aguas Claras son las máquinas de matar por excelencia. Nunca sienten dudas, miedo o rechazo cuando atacan, sólo Rabia, dientes y sangre.

Rabia inicial: 5

-Agua Turbia: Los Aguas Turbias nacen durante el crepúsculo, entre la luna nueva y la luna llena, o cuando el sol está nublado. Comprenden la Armonía que Mar pretende, y se esfuerzan por mantenerla. A veces eso significa cazar y matar a otros Rokea, pero si eso mantiene la especie fuerte y la pureza de Mar, no dudan en hacerlo.

Rabia inicial: 4

-Agua Oscura: Los hombres tiburón místicos y videntes, los Aguas Oscuras nacen durante la luna nueva o durante eclipses completos. Permanecen bajo las olas, aprendiendo todo lo que pueden de los extraños habitantes de las profundidades, pero también se aventuran en No Mar, donde pueden encontrar una maravilla tras otra, esperando ser descubiertas.

Rabia inicial: 3

TRASFONDOS

Los siguientes Trasfondos están disponibles para los Rokea.

Aliados: Amigos que vienen en tu ayuda.

Contactos: Fuentes de información a tu disposición.

Fetich: Un regalo de un mentor, un camarada (o el botín recogido de un enemigo), o quizás de Mar.

Mentor: Posiblemente el Rokea que te encontró durante tu Largo Viaje tras el Primer Cambio, pero quizás un hombre tiburón -o incluso un Rorcual- que cuida de ti.

Rémoras: Varios espíritus de rémoras que te conocen y te proporcionan información con frecuencia o te ayudan como mensajeros.

Ritos: Ceremonias dirigidas a respetar a Kun y a Mar.

Tótem: El espíritu mentor que sigue tu Cardumen.

DONES

Los Rokea comienzan el juego con dos Dones, uno de la lista general de Dones de Rokea y otro de la lista del Auspicio apropiado.

RENOMBRE

Todos los Rokea comienzan con tres puntos de Renombre permanente apropiado: Valor, Armonía e Innovación.

-Los Aguas Claras comienzan con 2 puntos en Valor y 1 punto en cualquier otra categoría.

-Los Aguas Turbias comienzan con 2 puntos en Armonía y 1 punto en cualquier otra categoría.

-Los Aguas Oscuras comienzan con 2 puntos en Innovación y 1 punto en cualquier otra categoría.

RANGO

Todos los Rokea comienzan el juego con Rango Uno.

FORMAS

Todos los Rokea tienen cuatro formas; los Entremares tienen acceso a una más: Glabrus. Los modificadores de forma con respecto a la forma Homínida se presentan a continuación:

Glabrus (Espalda Jorobada): Los Entremares que han pasado algo de tiempo en tierra descubren que pueden adoptar una forma intermedia entre Homínido y Gladius. El Rokea adquiere algunos rasgos de tiburón, con su espalda hinchada. Sólo llama la atención por su fealdad, aunque puede ocasionar problemas.

Fuerza +2, Destreza +0 (+1)* Resistencia +2, Manipulación -2, Apariencia -2, Dificultad: 9

Gladius (Fauces Erguidas): La forma de hombre tiburón. Un monstruo humanoide de unos tres metros de altura, con garras. Esta forma provoca Delirio parcial en los humanos.

Fuerza +3, Destreza -1 (+2)*, Resistencia +2, Manipulación -4, Apariencia 0, Dificultad: 6

Chasmus (Fauces Luchadoras): Una forma de tiburón gigante y monstruoso, con más de tres metros sobre la forma de tiburón del Rokea. Habitualmente los Rokea miden más de siete metros de longitud cuando adoptan esta forma, y algunos incluso más. Esta forma provoca Delirio completo en los humanos.

Fuerza +4, Destreza N/A (+1)*, Resistencia +3, Manipulación -4, Dificultad: 7

Squamus (Fauces Nadadoras): La forma de nacimiento de tiburón, similar a un ejemplar de la especie del Rokea, aunque habitualmente más grande.

Fuerza +2, Destreza N/A (+3)*, Resistencia +2, Manipulación 4, Dificultad: 6

*Las bonificaciones entre paréntesis se aplican en el agua, donde obviamente los Rokea se desenvuelven mejor.

En forma Glabrus, un Rokea puede utilizar un ataque de mordisco para causar un daño igual a su Fuerza (este daño se considera letal). En forma Gladius su mordisco causa un daño agravado de Fuerza +1, y tiene garras que causan un daño agravado igual a su Fuerza. En forma Chasmus el Rokea no tiene garras (obviamente), pero causa un daño agravado de Fuerza +2 con su mordisco. Finalmente, en forma Squamus, el mordisco del Rokea causa daño letal de Fuerza.

La forma Homínida de un Rokea no se hereda genéticamente, sino que es definida por la primera vez que contemplan a un humano, adaptando de manera instintiva algunos de sus rasgos para construir su propia forma. Por ejemplo, un Rokea que ve a un surfista rubio de California asumirá una forma Homínida de un hombre o una mujer rubios; un Rokea que ve a un pescador japonés asumirá los rasgos de un hombre o una mujer japoneses, etc. En cualquier caso, sus cuerpos son en general toscos y

deformes, y en ocasiones se puede adivinar la especie de tiburón del Rokea (los tiburones martillo suelen ser bizcos en forma Homínida, por ejemplo).

RASGOS DE LOS TIBURONES

Apariencia: Ningún Rokea Squamus puede comenzar el juego con una Apariencia humana superior a 2.

Atractivo animal: Los Rokea pueden inducir el deseo de apareamiento como los Garou, pero incrementan la dificultad en +1, debido a la rareza instintiva que supone el apareamiento entre mamíferos y peces.

Compulsión de moverse: La mayoría de las especies de tiburón deben nadar constantemente para respirar. Los Rokea asocian el movimiento con la vida, por lo tanto deben moverse cada escena (moverse como un pasajero en un vehículo es aceptable), a menos que tengan éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para no ponerse nerviosos. Un Rokea encerrado debe realizar de inmediato una tirada para evitar el frenesí.

Delirio: Los Rokea causan Delirio parcial en su forma Gladius y Delirio completo en su forma Chasmus.

Espíritus: Los Rokea pueden conversar de forma natural con los espíritus pelágicos, incluso a través de la

Celosía: no necesitan ningún Don para hacerlo. La fina Celosía del océano hace que la comunicación resulte muy fácil.

Para hablar con los espíritus de tierra los Rokea normalmente necesitan el Don: Lenguaje Espiritual, pero pocos se molestan en aprenderlo.

Gnosis: Los hombres tiburón recuperan Gnosis de formas diferentes a los Garou. Para empezar, deben estar al menos parcialmente sumergidos en agua salada (una bañera con agua salada con sal de supermercado servirá, es una cuestión simbólica). Las Grutas funcionan de igual manera que los Túmulos para los Rokea. También pueden recuperar Gnosis gracias a los Rorcuales. Para hacerlo, un Rokea debe acercarse a un Rorcual y tirar Carisma + Impulso Primario (la dificultad varía en función del Auspicio del Rokea y la especie del Rorcual). Por cada éxito, el Rokea recupera un punto de Gnosis.

Plata: Los Rokea reciben daño agravado y no absorbible de la plata, como los Garou. Sin embargo, muy raramente, si alguna vez, crean Fetiches de plata, creyendo que es una falta de respeto a Sobremar.

Rabia: Los Rokea utilizan la Rabia de la misma forma que los Garou: para obtener acciones adicionales, para cambiar de forma e ignorar heridas. Cuatro o más éxitos arrastran al Rokea a un frenesí de hambre (un estado que llaman Mente de Kun). No pueden entrar en frenesí de zorro. Aunque pueden huir de una batalla, no lo hacen en frenesí.

Regeneración: Los Rokea curan el daño contundente y letal de la misma manera que los Garou: un nivel de daño contundente por turno (o letal, si el personaje realiza una tirada de Resistencia a dificultad 8). Sin embargo, los Rokea también pueden regenerar este daño en su forma de raza de tiburón, mientras se encuentren sumergidos en agua salada. Como la mayoría de los Rokea no pueden asumir su forma de raza fuera del agua salada, raramente es un problema. Los Rokea curan el daño agravado al ritmo de un punto por día, sometidos a las mismas restricciones.

Señal: La forma natural de comunicación de los Rokea en el océano es la Señal. Consiste en impulsos eléctricos emitidos entre Rokea. El jugador tira Astucia + Impulso Primario. La dificultad varía en función de la complejidad del mensaje; “¡Rorcual en peligro!” o una comunicación sencilla similar tendría sólo una dificultad de 6, mientras que una pregunta con varias oraciones subordinadas (“¿Qué ocurre cuando un humano es arrojado al mar rodeado de barras metálicas y sostiene un palo largo?”) sería dificultad 8. El mensaje se emite hasta 250 m por cada éxito; a partir de esa distancia se distorsiona y un jugador Rokea que lo reciba debe tirar Inteligencia + Impulso Primario para descifrar la Señal. Cuando dos Rokea se encuentran dentro del alcance de su visión, pueden usar la Señal para conversar con normalidad sin necesidad de realizar una tirada. Sin embargo, cualquier Rokea de los alrededores percibirá sus Señales.

En tierra, la Señal de los Rokea sólo tiene un alcance de unos 15 m, y sólo se puede usar en forma Gladius. Esto representa un problema para los Rokea que no hablan lenguajes humanos, ya que no pueden utilizar su “lengua natural” en forma Homínida.

Piel: La piel de un tiburón está recubierta de miles de escamas afiladas llamadas dentículas. En forma Squamus, un humano desprotegido puede llevarse un buen arañazo “por tocar mal a un tiburón” pero no resultar gravemente herido. Sin embargo, un Rokea en forma Chasmus o Gladius puede utilizar las dentículas como arma.

Cualquier oponente que golpee a un Rokea en forma Chasmus o Gladius con las manos desnudas debe absorber dos niveles de daño letal (si puede absorberlo).

Sentidos: Los tiburones utilizan una temible combinación de sentidos para localizar, identificar y atacar a sus presas.

Los Rokea tienen acceso a todos los sentidos normales de los tiburones. Las dificultades para oler en forma Squamus se reducen en -3, y -2 en formas Chasmus y Gladius (-1 para la forma Gladius en tierra).

El sentido de la vista de un tiburón es bastante agudo para determinar contrastes, como la sombra oscura de una foca -o de un surfista- que nada en la superficie. No son del todo ciegos al color, y parecen reconocer algunos colores y asociarlos a la “comida” (por desgracia, el amarillo brillante de los chalecos salvavidas y de las balsas es uno de esos colores, y los investigadores lo llaman “amarillo ñam ñam”). Sin embargo, los tiburones (y los Rokea) carecen de la precisión visual necesaria para detectar detalles. Por lo tanto, los Rokea en forma Squamus, Chasmus o Gladius tienen una dificultad de +2 para juzgar detalles por la vista (las tiradas para determinar el tamaño o la forma general no reciben penalización). Esta penalización también se aplica en tierra a los Rokea en forma Gladius.

Para usar su sentido de las vibraciones para detectar el tamaño y forma de un objeto, el jugador tira Percepción + Impulso Primario (la dificultad varía en función de la distancia del objetivo y cuánta agua desplaza; un pez que se sacude mientras está atrapado en una red parece más grande de lo que es en realidad).

Los Rokea pueden utilizar impulsos eléctricos para detectar la dirección hasta sus presas, o simplemente para orientarse en general. El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 6 para que el hombre tiburón se oriente; la dificultad varía en función del tamaño, interferencias eléctricas y otros elementos para encontrar presas). Los Rokea en forma Gladius pueden utilizar esta habilidad en tierra, pero la dificultad se incrementa en +1.

Viaje Umbral: Los Rokea no pueden cruzar de lado en la Umbra sin usar el Don: Entrar en el Alma de Mar, a menos que les ayude Kun, Mar u otro espíritu poderoso.

DONES DE NIVEL UNO

DONES ROKEA GENERALES

-Ayuno: Los tiburones pueden sobrevivir durante largos períodos de tiempo sobreviviendo a partir de su reserva interior de aceite. Los Rokea también pueden utilizar esta habilidad en tierra para sobrevivir sin comida ni agua, consumiendo su propia Gnosis. Este Don lo enseña un espíritu de Tiburón.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. El personaje no necesita comer ni beber durante una semana después de activar el Don. Si el personaje desea ayunar durante más de una semana, debe reactivar el Don (y por supuesto, consumir otro punto de Gnosis) antes de que termine el efecto del primer uso del Don. Si no lo hace así, el Don no volverá a funcionar hasta que haya comido.

-Dientes de la Piel: Como el Don de Metis de Nivel Cuatro: Don del Puercoespín. Este Don resulta más fácil para los Rokea, ya que su piel normalmente causa daño como el Don Garou. Este Don se puede utilizar en cualquier forma, salvo Homínido o Glabrus.

-Mordisco Asesino: Las Fauces Luchadoras son la forma preferida de los Rokea para luchar bajo las olas, pero a veces necesitan atacar rápidamente o luchar en un espacio limitado (Una Gruta, por ejemplo), lo que no les permite utilizar esa forma. Este Don, enseñado por un espíritu de Tiburón, permite al Rokea utilizar su poderoso mordisco en cualquier forma.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia para activar el Don. El siguiente ataque de mordisco del personaje, si tiene éxito, causará dos Niveles de Salud (no dados) de daño.

-Saltar sobre Mar: Algunas especies de tiburón son mejores que otras saltando fuera del agua, pero este Don ayuda. El Rokea se impulsa hacia la superficie y salta una distancia fantástica. Los hombres tiburón utilizan este Don para ver kilómetros de superficie desde el aire, y a veces para abordar barcos. Un Espíritu de Tiburón o Pez Vela enseña este Don.

Sistema: Como el Don de Lupus: Salto de la Liebre. Este Don también funciona en tierra.

-Sentir Amenaza: Una especie cuyo principal deber es sobrevivir necesita saber cómo reconocer el peligro, especialmente en los inicios de su vida. Los Rokea con este Don pueden percibir si están nadando en una situación peligrosa, o saber si otra criatura es una amenaza para ello. Este Don, enseñado por un avatar de Mar, no revela las intenciones de una criatura, sólo si es peligrosa o no. (Por ejemplo, un Agua Clara furioso puede no tener intención de dañar al personaje, pero de cualquier manera es un peligro).

Sistema: El Rokea se concentra durante un turno; el jugador tira Percepción + Impulso Primario. La dificultad varía -menos (6) para amenazas inmediatas y débiles y más (8) para amenazas más sutiles y menos evidentes.

DONES DE AGUA CLARA

-Ataque Invisible: Si el Agua Clara puede acercarse a su objetivo sin ser visto, puede atacar sin miedo a represalias. Todo lo que la víctima siente es cómo las aguas se agitan...y después, los dientes. Este Don lo enseña un espíritu de Tiburón.

Sistema: El Rokea debe acercarse a su objetivo sin ser detectado -esto requiere una tirada de Astucia + Sigilo (la dificultad varía en función de la percepción del objetivo, según considere el Narrador). Entonces ataca primero, sin importar lo elevada que sea la iniciativa del objetivo. El oponente no puede tratar de esquivar este ataque. Cuando el Rokea ha atacado con este Don, no puede volver a utilizarlo en la misma escena (a menos que desaparezca de alguna forma y pueda aproximarse de nuevo sigilosamente al objetivo).

-Mordisco Destructor: Como el Don Ahroun: Garras como Cuchillas, salvo que potencia los ataques de mordisco.

-Ojos de la Herida: Los ojos de todos los tiburones reflejan la luz de la misma forma que los de un gato, permitiéndoles ver en aguas turbias. Sin embargo, un Rokea con este Don puede ver en aguas mucho más oscuras. Además, los ojos del Rokea están protegidos de la luz deslumbrante y de los estallidos luminosos repentinos, como los de una cámara. Este Don lo enseña un espíritu de Tiburón.

Sistema: Una vez aprendido, este Don siempre se encuentra activo. El personaje puede ver en la oscuridad con la normalidad de los Rokea mientras haya algún tipo de luz, sin importar lo turbia que esté el agua. Sus ojos también se adaptan a la luz brillante y los resplandores repentinos: por ejemplo, al pasar de una cueva oscura a la luz del sol. No recibe ninguna penalización a la iniciativa y situaciones similares por los cambios de luz.

-Refrenar: Un problema habitual entre los Rokea (y especialmente entre los feroces Aguas Claras) es atacar en frenesí a los aliados, especialmente cuando se encuentran en Mente de Kun. Este Don permite al Rokea ser selectivo, incluso cuando se encuentra perdido en su Rabia. Un espíritu servidor de Mar enseña este Don.

Sistema: El Rokea debe activar este Don *antes* de entrar en frenesí. Para hacerlo, el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Por cada éxito el jugador elige a uno de los personajes presentes. Si el Rokea entra en frenesí ignorará a los que personajes que ha elegido sin atacarlos ni reconocerlos (lo que significa que tampoco puede utilizar tácticas de Cardumen con ellos). Sin embargo, recuerda que un Rokea no puede utilizar Rabia y Gnosis en el mismo turno. Eso, además del requisito de que el Rokea debe activar el Don antes de entrar en frenesí, significa que el hombre tiburón que quiera disfrutar de estos beneficios debe pensar con antelación.

DONES DE AGUA TURBIA

-Resistir Dolor: Como el Don de Philodox.

-Rey Pez: Casi todos los pueblos de costas e islas han creado mitos sobre tiburones, considerándolos algún tipo de dioses. Realmente los tiburones se encuentran en lo más alto de la cadena alimenticia y este Don -que enseña un espíritu de Tiburón- le permite infundir respeto.

Sistema: El jugador tira Carisma + Impulso Primario (dificultad 7). El éxito sustrae uno de la dificultad de cualquier tirada que el personaje realice durante esa escena y esté relacionada con el Liderazgo o la Intimidación. Este Don no inspira tanto miedo o lealtad como respeto por una criatura poderosa.

-Sangre Extraña: El Rokea puede oler la sangre de un objetivo e identificarlo como una criatura sobrenatural. Los Rokea utilizan este Don para identificar a otros Rokea a distancia, lo que les ayuda a evitar errores embarazosos (como comerse a un compañero Rokea). Un Espíritu de Tiburón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). El éxito identifica al objetivo como un Rokea, criatura mundana (sea pez, humano o lo que sea) o criatura sobrenatural. El Rokea no sabe exactamente lo que es la criatura -es decir, el Narrador no debería indicar que es un vampiro, sino describir lo que huele el Rokea (su sangre es espesa y coagulada, como si se acumulara quieta en lugar de fluir). El Rokea puede aprender a identificar criaturas diferentes por sus olores.

-Verdaderas Intenciones: Como el Don de Philodox: Verdad de Gaia, pero este Don permite al Agua Turbia determinar las intenciones del objetivo en cualquier acción. Por ejemplo, si se usa sobre un humano que está persiguiendo tiburones, el Don muestra al Rokea que intención tiene el humano (fotografiarlos, pescarlos, etc.). Verdaderas Intenciones no funciona sobre palabras, sólo sobre acciones, y lo enseña un espíritu servidor de Mar.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Empatía (la dificultad es la Manipulación + Subterfugio del objetivo).

Varios éxitos le permiten una comprensión ligeramente más detallada de los motivos del objetivo (como si está siendo coaccionado).

-Voz de Mar: Como el Don de Galliard de Nivel Uno: Lenguaje Animal.

DONES DE AGUA OSCURA

-Enfriar: El Agua Oscura puede invocar una breve muestra del entumecimiento gélido de las profundidades y saturar la zona que lo rodea. No sólo tiene el efecto de enfriar el agua (o el aire) que lo rodea, sino que también pone nerviosos a los presentes. Un espíritu servidor de Mar enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Ocultismo (dificultad 6). La temperatura del área inmediata desciende de forma significativa (como si hiciera frío en tierra o el agua procediera de la zona sin luz) durante un turno por cada éxito. Además, si el jugador obtiene más éxitos que los puntos de Fuerza de Voluntad de un personaje, ese personaje incrementa en +1 la dificultad de todas las acciones no físicas durante la escena siguiente, pues el frío místico lo distrae.

-Oleaje Súbito: Como el Don de la Camada de Fenris: Reflejos Relámpago.

-Sangre de las Profundidades: Los Rokea Aguas Oscuras son conocidos por aventurarse en las aguas gélidas y de altas presiones de las profundidades del océano buscando conocimiento místico. Por lo tanto, muchos aprenden pronto este Don. Este Don lo enseña el espíritu de cualquier pez abisal.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 6). El Rokea no recibe daño de la presión durante 3 horas por cada éxito. Ten en cuenta que esto incluye el tiempo del viaje.

Por ejemplo, el Rokea debe llegar a una profundidad segura antes de que el efecto del Don se disipe para no recibir daño. Este Don protege al Rokea del daño ambiental; los ataques directos que utilicen presión (como un abrazo de oso) o frío (como el Don Wendigo: Escalofrío de Escarcha) provocan el efecto normal.

-Sangre de Qyrl: Como el Don Uktena de Nivel Uno: Sudario. Los espíritus de Calamar enseñan este Don.

-Señal Silenciosa: El secretismo no es una prioridad para los Rokea, pero los Aguas Oscuras tratan con cosas que hacen que los Aguas Turbias se pongan nerviosos. Este Don permite al Agua Oscura enviar su Señal de forma selectiva, comunicando sus mensajes sólo a quienes quiera que los oigan. Los espíritus de Rémora enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Impulso Primario (dificultad 6) para activar este Don. Si el jugador tiene éxito, el Rokea puede elegir a quién envía su Señal durante el resto de la escena.

RITOS

Los Rokea utilizan pocos ritos. Su razón es sencilla: cualquier cosa que no puedan matar, superar o aparearse con ella, es mejor evitarla. Sin embargo, en ocasiones los habitantes del océano hacen uso de rituales.

Algunos ritos pueden adaptarse de **Hombre Lobo: el Apocalipsis** con pocos cambios. Entre estos ritos se incluyen: Purificación, Invocación, Despertar Espíritu, Apertura de Túmulo (Gruta), Fetiche (aunque raramente se usa) y Herida. Los Rokea no utilizan Ritos Estacionales, confiando en que los espíritus se ocupen de esas cosas. Tampoco utilizan Ritos de Castigo -el único castigo que merece aplicarse es la muerte.

HISTORIAS DE PECES

Interpretar a un personaje Rokea requiere primero algo de documentación y descarte de mitos. En primer lugar, se trata de la interpretación de un tiburón cambiante, una criatura nacida como tiburón en el mar, lo cual añade otra complejidad a la interpretación de un cambiaformas nacido como animal. Los Cambiaformas Lupus, Felinos, Ursinos, Súquidos, etc. de las diversas Razas Cambiante comparten su mundo con la humanidad. En cambio, para los Rokea Squamus los humanos son criaturas por completo alienígenas, completamente ajenas a su mundo, y que verán con mucha menos frecuencia. Es más probable que vean con más frecuencia objetos artificiales o embarcaciones, que los propios humanos. Aunque es una buena idea partir de los principios de los Cambiaformas nacidos como animales, para los Rokea los humanos tienen un aire de extrañeza adicional.

En segundo lugar, es inevitable que los jugadores se vean afectados por los mitos en torno a los tiburones, y muy especialmente las películas que los describen como monstruos sanguinarios y despiadados. Sin embargo, es importante que cada jugador personalice su personaje Rokea, no sólo documentándose sobre su especie de tiburón, sino que también introduzca varios rasgos individuales: quizás el personaje Rokea siente preferencia por determinado tipo de presas, quizás es atrevido, o tímido o posee emociones humanas que lo confunden. Esbozar este carácter servirá para hacerlo más interesante y distintivo más que las estereotípicas máquinas de matar que aparecen en el cine.

Quizás quieras interpretar el Largo Viaje de cada Rokea antes de comenzar la Crónica: cómo cambiaron y qué supuso el cambio para ellos. Tal vez quieras utilizar a los personajes del Cardumen de los Guardianes de la Montaña como mentores, o quizás a alguno de los Rorcuales. Al mismo tiempo puedes aprovechar el Preludio para familiarizar a los jugadores con los poderes y rasgos de sus personajes, o incluso ayudarles a experimentar con ellos mediante algunas escenas individuales:

-Barco: Una de las primeras cosas que pueden llamar la atención de un Rokea es un barco. En principio puede ser un enorme trozo de materiales inertes a la deriva, pero el sonido de los motores puede resultar realmente extraño, por no hablar de los olores que va derramando a su paso (combustible, desechos humanos, etc.). No obstante, los barcos también son fuente de alimentos para peces carroñeros que van siguiendo su estela, y los descartes de los barcos pesqueros proporcionan comida fácil.

-Humano: Y acercarse a los barcos supone también tener contacto con los humanos. Por una parte, sus voces extrañas que pueden atraer la curiosidad de los Rokea, o su extraño comportamiento. Estos primeros contactos pueden definir la posición del hombre tiburón hacia los humanos. Puede considerarlos simplemente extraños, pero si intentan pescarlo pueden desatar su Rabia.

El contacto con los humanos no tiene que limitarse a los barcos. Buceadores, surfistas, bañistas, etc. pueden atraer la atención de un Rokea. En estas situaciones la escena puede limitarse a un tanteo, tratando de saber más, y quizás aterrorizando al humano. Una acción hostil (el uso de arpones o algún arma para rechazar a los escualos) también puede resultar en un encuentro desafortunado.

Recuerda también que los Rokea “construyen” su forma Homínida a partir de los rasgos de los primeros humanos que encuentran tras el Primer Cambio. No se trata de un duplicado, simplemente de elementos como el color de ojos, piel, cabello, etc. En cualquier caso, el primer encuentro con un humano también puede servir a la hora de definir el aspecto del hombre tiburón.

-Veneno amargo: Los primeros contactos con los vertidos humanos pueden constituir también una oportunidad para interpretar escenas de interacción. Quizás una pelota de plástico se pueda convertir en un juguete después de comprobar que no es comida. Una botella de vino o lejía puede dejar una mala sensación de sabor, y la gran cantidad de basura que arrastran las corrientes marinas puede proporcionar un adelanto de lo que los Rokea podrían encontrarse en tierra, descubriendo lo que es un “libro,” un “triciclo” o cualquier otro objeto que merezca la pena poner en consideración.

LEJOS DE LA COSTA

-El Cardumen se encuentra con un barco ballenero o pesquero que parece completamente abandonado. La carga se encuentra podrida en la sentina del barco, y las redes hace mucho tiempo que se encuentran enredadas. La tripulación ha desaparecido, y sólo quedan manchas de sangre que recuerdan su estancia. Los Rokea pueden asumir que alguien -quizás otro Cardumen- ha estado antes, pero el hecho es que el barco ha sido infestado por *algo*. (Esta clase de trama se puede ver en películas como *Alien* y *Virus*). La infestación puede tomar cualquier forma que desee el Narrador, desde Lampreas Perdición a Qyrlinos materializados, o incluso algún tipo de hongo que se extiende por las paredes. Los Rokea se enfrentan a dos desafíos -destruir la infestación y qué hacer con el barco. Después de todo, si se limitan a hundirlo, ¿qué ocurrirá con la plaga? ¿Puede la “criatura” (o lo que sea) sobrevivir en el agua? ¿Podría incluso hacerse más fuerte? ¿Y si los Rokea deciden dirigir el barco hacia un puerto, sin importarles que más humanos se conviertan en víctimas?

Esta historia también puede proporcionar un vistazo a la vida humana sobre los mares. Asegúrate de destacar lo extraño que les parece a los Rokea el interior de un barco -después de todo, puede que nunca hayan visto antes un espejo, una fotografía u otros objetos.

-Seguir la Corriente Ecuatorial del Sur puede llevar a los personajes a tropezarse con otros Cardúmenes, con Rorcuales o quizás criaturas más extrañas. El Cardumen de los personajes escucha una señal de auxilio que procede de las profundidades, quizás un congénere en apuros. Sin embargo, al llegar al lugar no encuentran nada. Con el tiempo la señal los lleva a una emboscada y descubrirán que un tipo de criatura de Qyrl ha desarrollado una forma de interferir la Señal de los Rokea para atraer a los hombres tiburón. Detener a esta criatura, o rescatar a algún congénere en apuros será el desafío de esta trama.

EN COSTAS EXTRAÑAS

-Un grupo de jóvenes Rokea es escoltado hasta No Mar como parte del Rito de la Caza. Sin embargo, sólo un Rokea más viejo los acompaña. Su presa, un astuto Agua Clara de Rango elevado, ataca y mata al tiburón carabina. Sin embargo, no tiene interés en matar al joven Cardumen, y prefiere hablar con ellos y dar su versión sobre la Guerra de los Entremares.

Ésta es sólo una de las posibilidades de historias sobre la Caza. A veces la Caza afecta a otros Cambiaformas -incluyendo a los Garou, que raramente viajan solos. A veces los Rokea perseguirán a los vampiros durante este rito- en ausencia de un Entremares, cualquier criatura sobrenatural servirá. Como los Rokea saben poco de la vida bajo las olas, puede ser una gran oportunidad para que el Narrador utilice una criatura sobrenatural completamente nueva de su propia cosecha. Esto permite que los jugadores sepan tanto de ella como sus propios personajes.

-Si los personajes son Entremares, la Caza es un triste hecho de sus vidas. Simplemente existir como un Entremares, incluso con amigos, es todo un desafío. Entre la Caza, el impulso constante de aparearse, la tentación de aliarse con Qyrl, y el pequeño asunto de adaptarse a la vida fuera de las aguas, existen suficientes conflictos como para crear una historia interesante.

¿Y si los personajes descubren las emociones humanas? Los Rokea son perfectamente capaces de sentir como los humanos -sólo que no están acostumbrados. Su inexperiencia puede provocar que sientan emociones en los momentos inapropiados, o incluso que intenten ignorarlas.

Por otra parte, los humanos y los cazadores no son las únicas criaturas con las que pueden interactuar los Entremares en tierra. Como la mayoría de los Cambiaformas, los Rokea pueden sentir cuándo entran en el boun de un Túmulo, pero al contrario que los Garou, los Rokea no consideran que esos lugares “pertenezcan” a nadie. Un grupo de Entremares podría buscar refugio en una “Gruta de No Mar” sólo para descubrir que no son bienvenidos.

-La única cosa que lleva a una partida de caza a acudir a toda prisa a No Mar que un Entremares es el rumor sobre la presencia de un Rokea Homínido.. Quizás el Cardumen es un grupo de hombres tiburón innovadores que quieren proteger al aterrado Homínido. Si es así, los problemas habituales de los Entremares se acumulan rápidamente, porque los personajes no sólo tendrán que evitar a los cazadores Rokea y adaptarse a la vida en la superficie, tendrán que encontrar a un asustado joven humano y conseguir llevarlo hasta una Gruta. ¿Y si el humano no les cree? ¿Y si acaba de ser arrestado por las autoridades humanas?

-Normalmente los Mokolé y los Rokea se respetan unos a otros, e incluso han acudido en su ayuda mutua en el pasado. Supongamos entonces, que una Nidada de Mokolé necesita defenderse de una amenaza del mar. Podrían recurrir a la Prole de Kun en busca de ayuda. De la misma forma, si una Gruta comienza a debilitarse y a morir, un Rorcual podría pedirle a un Cardumen de Rokea que vayan a buscar a un Mokolé para pedirle consejo. Aunque los Rokea se consideran más viejos que los Mokolé como pueblo, reconocen que el pueblo dragón conserva más conocimiento en su Memoria de lo que puede la Prole de Kun.

-Recientemente, la gente ha comenzado a nadar entre tiburones para divertirse. El líder de un grupo abre una caja llena de peces muertos, y alimenta a los tiburones delante de los buzos turistas (normalmente los tiburones no atacarán a presas extrañas y sanas si tienen una presa más fácil disponible -¡por supuesto, estas actividades se realizan con especies pequeñas de tiburones!). Supongamos que los buceadores se aproximan demasiado a una Gruta y es necesario alejarlos, quizás con un poco de intimidación, o quizás con un poco de fuerza si se descubre que entre los buceadores se encuentra algo más peligroso, como un agente de Pentex que trata de encontrar la Gruta.

UN POCO DE INSPIRACIÓN

La mayoría de las películas de ficción ofrecen visiones peligrosas de los tiburones, y que muchas veces no les hacen justicia, aunque pueden servir como inspiración para encuentros y preparar escenas. *Tiburón* y *Deep Blue Sea* son las más conocidas, pero existen otras muchas más, de diversa calidad.

Pueden resultar especialmente interesantes los libros de biología marina y los documentales sobre tiburones en canales de divulgación científica. Algunos son sensacionalistas, pero otros pueden proporcionar información sobre el comportamiento de estos animales.

Lo mismo puede aplicarse a las páginas de la telaraña digital. Los enlaces de tiburones de Fiona: <http://www.oceanstar.com/shark>